Jean-Paul PERSIGOUT

DICTIONNAIRE DE MYTHOLOGIE CELTE

Dieux et héros

Brocéliande

ÉDITIONS DU ROCHER
Jean-Paul Bertrand

ISBN 2 268 00968 8

REMERCIEMENTS

A Jean-Pierre Rousselle, pour le regard perspicace qu'il a bien voulu poser sur ces nombreux personnages malgré sa fréquentation assidue d'autres dieux.

A mon entourage bienveillant qui dès le début de mon travail a eu tendance à me considérer comme le héros central des récits mythologiques, dans lesquels la folie recouvre de son manteau magique bêtes et gens...

AVERTISSEMENT

Lorsque nos maîtres nous ont appris — abusivement pour certains d'entre nous — que « nos ancêtres se nommaient les Gaulois », nous ignorions que cette « leçon » serait en fait l'unique de notre vie scolaire, au sujet de ces fabuleux ancêtres.

La mémoire « hexagonale » se nourrit d'étranges lacunes et d'inébranlables paradoxes. Entrez dans telle bonne librairie, demandez un ouvrage sur la « Mythologie » et vous serez comblés... comblés de mythologie dite « classique », grecque ou romaine, peut-être égyptienne ou maya ; de celtique, point.

C'est, par conséquence, la première fois qu'un véritable « Dictionnaire » de Mythologie celte est édité en France, voire à l'étranger.

Son aspect pratique répond à un double souci :

— mettre à portée de chacun un patrimoine souvent confisqué par quelques érudits ou spécialistes,
— offrir, sous cette forme, un pendant aux omniprésentes éditions dont fait toujours l'objet la mythologie gréco-latine.

Bien sûr, nous avons conscience que cet ouvrage pourra comporter quelques lacunes, mais nous ne prétendons pas, pour cette première pierre posée, à l'exhaustivité ; nous devons préciser que ce travail est celui d'un lecteur curieux, amateur insatisfait.

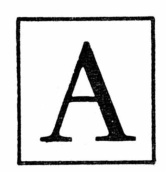
L'orthographe de l'ensemble des noms propres peut subir des variations dues aux diverses transcriptions et interprétations des auteurs consultés.

Puissent de nombreux émules accumuler leurs pierres à sa suite pour en faire un « cairn » imposant !

à Michelle-Nelly Mousson

qui, telle Epona ou Ritona,
déesses du « passage »,
nous attire — ou nous pousse —
en des lieux où se côtoient
rêves et tumultes.

Dame-du-Lac
de nos lucidités et de nos aveuglements
de nos secrets immémoriaux
que troublent parfois
les chevauchées incessantes
du fils de Lyr.



ABHCAN. Irlande.
Fils de Bicelmos. Harpiste chez les Tuatha De Danann.

ACCASBEL. Irlande.
Intendant de Partholon, premier constructeur d'une « maison des hôtes », ancêtre de nos hôtels.

ACHREN. Galles.
Druidesse, elle combat aux côtés de Bran contre Gwyddyon lors de la bataille des Arbrisseaux ; son nom s'apparente à celui de l'arbre.

ADDANC. Galles.
Monstre, serpent, dragon, équivalent du Minotaure, vivant dans une grotte et réclamant périodiquement son tribut de jeunes gens ; il est tué par Peredur grâce à la Pierre qui « permet de voir sans être vu » que lui a remise « l'Impératrice ».

ADDAON. Galles.
Fils de Taliesin. Il participe à la bataille de Mont Badon contre les Saxons.

ADNAE MAC UTHIDIR. Irlande.
Fils d'Utuider et père de Nédé. Poète (ou file) suprême d'Ulster.

AED ABRAT. Irlande.
Père de Fand, son nom signifie « le-feu-de-la-pupille-de-l'œil ». Tuatha De Danann, il est le beau-père de Manannann.

AED MAC MORNA. Irlande.
Voir à Goll.

AED RUAD. Irlande.
Aed-le-Roux, père de Macha Mongruad (Macha-la-Rousse). Un des trois rois d'Irlande qui étaient convenus, avec Cimbaeth et Dithorba, de régner chacun sept ans.

AERACURA. Région de Salzbach.
Déesse associée à Sukellos, le « dieu-au-Maillet ». Ses attributs sont la corne d'abondance ou le panier à fruits, caractérisant les « matrones » ou déesses-mères.

AFALLENEU. Galles.
Nom gallois de l'île d'Avallon.

AFANG.
Voir Addanc.

AFANG DU. Galles.
Afang-le-Noir. Troisième enfant de Tedig le Chauve et de Keridwen ; par sa laideur, il est considéré comme le plus défavorisé des hommes. C'est pour lui que Keridwen prépare le Chaudron de Connaissance, mais c'est Taliesin qui en profitera.

AGNOMAN. Irlande.
Père de Némed le Sacré.

AI. Irlande.
Poète (ou file) Tuatha De Danann.

AIFÉ. Irlande.
Femme-guerrière et magicienne écossaise qui accueille Cuchulainn pendant un an ; elle appartient à une des communautés de femmes, druidesses, qui initient les jeunes gens des grandes familles des sociétés celtiques ; ces « éducatrices » sont « dépositaires » de deux fonctions essentielles et dialectiques — éros et thanathos (l'amour, la mort) — qu'elles sont chargées de transmettre ; elles

sont initiatrices à la fois de la fonction guerrière et de la fonction sexuelle.

Aifé, reine, est en guerre avec Scâthach et « ne tient à rien au monde qu'à ses chevaux et à son char ». Cuchulainn la vainc par ruse et l'oblige à lui accorder trois choses :

— elle deviendra vassale de Scâthach ;
— elle lui accordera « l'amitié de la hanche » ;
— elle lui donnera un fils, Conlé (ou Conlaech).

Cuchulainn, à qui elle a enseigné trois secrets, lui demande d'apprendre à leur enfant tous les tours magico-guerriers sauf un seul : le « gae bolga » (ou javelot dans le sac), puis de l'envoyer en Irlande ; c'est là qu'il sera tué, en combat singulier, par Cuchulainn, son propre père, qui ne le reconnaît pas.

AIFÉ. Irlande.
Fille du roi Aed Ruad (le Rouge) ; elle doit être livrée en tribut à un Géant Fomoré, mais Cuchulainn la délivre ; ils deviennent amants d'une nuit.

AIFÉ. Irlande.
Seconde femme du dieu Lir ; il change ses enfants en cygnes et elle-même en monstre aérien peut-être modèle de Mélusine.

AIGLE.
Symbole d'air et de feu, il accompagne souvent Dana ou Nantosuelta ; animal solaire comme le Coq, il est en rapport avec la magie, avec l'âme.

AILBE. Irlande.
Chien de Mac Dâthô, qui garde le Leinster à lui seul ; il est convoité d'une part par Aillil et Medb du Connaught et de l'autre par Conchobar et les Ulates ; il meurt en attaquant le char d'Aillil vaincu.

AILBE. Irlande.

L'Aubépine, fille du roi Cormac, petite-fille d'Art et arrière-petite-fille de Conn.

AILLIL. Irlande.

1) Roi Gaël du nord-est de l'Irlande ; il est le père de la plus belle femme d'Irlande, Etaine, qui est réclamée par Mider à Oengus. Aillil, en échange, demande à Oengus de défricher douze plaines, puis le lendemain de tracer douze rivières, enfin de lui verser le poids d'Etaine en or et en argent.

2) Dans la Tain Bô Cualngé, il est roi de Connaught, époux de la reine Medb (ou Maeve) ; on parle du « royaume d'Aillil et de Medb » ; dans ce couple exemplaire, Aillil tient le rôle de l'homme faible, orgueilleux, sans envergure, Medb celui de la femme forte, dominatrice, conquérante.

Entre eux, une question de préséance toute celtique détermine un des épisodes fondamentaux des mythologies indo-européennes : la Tain Bô Cualngé ou Razzia des Bœufs de Cooley. En effet, dans les sociétés celtiques, le conjoint le plus riche des deux (autant la femme que l'homme) possède le pouvoir économique du couple ; or, Aillil possède un taureau de plus : le Beau Cornu d'Ai ; il faut donc à Medb acquérir un taureau plus puissant, plus beau, qui sera le prétexte à la Tain Bô Cualngé, à la fin de laquelle le Brun de Cualngé acquis par Medb dépècera le Beau Cornu avant de succomber lui-même.

Il est intéressant de constater que les deux animaux symbolisant la force brutale et la richesse matérielle s'anéantissent mutuellement.

Au cours de cette épopée sanglante à laquelle de nombreux héros mythologiques irlandais sont mêlés, le cocher d'Aillil surprend Fergus et Medb en délit d'adultère ; Aillil ne s'en offusque pas, ce qui signifie que Fergus ou un autre peut le remplacer en tant que roi, simple répartiteur des richesses et équilibrateur de la société, alors que

la reine est créatrice des richesses de la communauté. Ce couple est un archétype de la fonction royale de conception celtique : d'essence féminine, elle est associée au principe mâle du règne « effectif », incarné ici par Fergus qui remplace Aillil défaillant.

AILLIL ANGLONNACH. Irlande.
Frère d'Eochaid Aireainn, il devient amoureux de sa belle-sœur, la belle Etaine ; il lutte en vain contre cet amour secret dont il a honte ; atteint du « mal d'amour », il se languit pendant une année et on désespère de le sauver. Son frère Eochaid s'absente et lui confie Etaine ; Aillil avoue son amour ; Etaine est consentante afin de le délivrer de sa folie. Mais un étrange sommeil s'empare d'Aillil, et c'est un fantôme lui ressemblant qui prend sa place dans le lit d'Etaine ; elle s'en rend compte et identifie le dieu Mider, son ancien époux, qui a tout arrangé. Etaine rejoint Mider et Aillil recouvre la santé.

AILLIL OLOMM. Irlande.
Possesseur d'une lance à laquelle sont attachés trois geisa (ou interdictions absolues) :
— elle ne doit pas frapper une pierre ;
— ni tuer une femme ;
— ni être redressée avec les dents.

Le jour où il tue Aîné, il enfreint les trois geisa ; il en devient aveugle et fou.

AILLEN. Irlande.
Tuatha Dé Danaan, fils de Midhna. Chaque année, depuis neuf ans, il sort de son sidh de Finnahaidh, joue de la harpe du Dagda et de sa cornemuse magique afin d'endormir les habitants de Tara ; soufflant alors un jet de flammes, il incendie la ville. Il est tué par Finn.

AINE. Irlande.
Sœur de lait de Bécuna, fille d'Eogabal, reine et fée, elle est considérée comme la fondatrice de la lignée des rois de Munster. C'est elle qui procure à sa sœur la baguette magique de Cûroi Mac Daeré que lui a demandée Art.

AINGEN. Irlande.
Fils de Néra et d'Aingeni, femme du sidh.

AIR.
Un des trois éléments fondamentaux avec la Terre et l'Eau ; domaine mystérieux, fluctuant, où seuls les êtres divins peuvent se mouvoir.

AIRMED. Irlande.
Déesse dont le nom signifie « Mesure », fille de Diancecht, le dieu-médecin. Au cours de la bataille de Mag Tured, elle rassemble les herbes médicinales qui servent à guérir les blessés, à ressusciter les morts, après leur plongeon dans la Fontaine de Santé. Comme son père, on la considère comme déesse de la Santé.

AITHIRNE. Irlande.
« L'Exigeant », druide d'Ulster réputé pour sa rapacité envers ses victimes ; il a deux fils : Cuigedach-l'Envieux et Apatach-le-Sarcastique. Pour avoir forcé Luaine, compagne de Conchobar, il sera tué par les Ulates.

ALOUETTE.
Oiseau sacré des peuples gaulois.

ALPHABET.
Voir à Ogam/Ogham.

AMAETHON. Galles.
Fils de Dôn, son nom vient du gaulois « ambactos », serviteur. Il est le « Grand Laboureur » ; ses quatre frères se nomment Gwyddyon, Hyveidd, Govannon, Gilvaethwy et sa sœur Arianrod.

AMBIGATUS. Gaule.
Souverain mythique gaulois, son nom signifie « Combattant-des-deux-côtés » ; il a deux fils ou neveux : Segovesus et Bellovesus.

AMITIÉ DE LA HANCHE ou Amitié de la Cuisse.
Expression employée dans de nombreux textes.

Dans le domaine mythologique, elle possède un caractère d'initiation sexuelle et de retour à la matrice primordiale. Dans un sens plus quotidien, elle implique une certaine idée de la femme, libre de disposer de son corps.

AMORGEN. Irlande.
Poète du roi Conchobar, il est l'époux de Findchoen — Blanche — Douce —, fille de Cathbad. Findchoen est la mère de Conall Cernach. Amorgen, fils adoptif de Cai Cainbrethch, serait lui-même père adoptif de Cuchulainn.

AMORGEN GLUNGEL. Irlande.
Amorgen-au-genou-blanc, son nom signifie « Naissance du Chant ». Chef du peuple mythique des « Fils de Mile », il pose le pied droit en débarquant en Irlande afin de l'honorer. Premier poète mythique de l'île, il récite un poème qui reprend tous les thèmes des cultures antérieures et y ajoute ceux de sa propre civilisation.

Il personnifie en même temps :
— la Connaissance par le Saumon ;
— la Force par le Taureau-aux-sept-combats ;
— la Pensée par le Vent de la Mer.

ANA/ANNA/ANU/DANA/DANU/DON.
Déesse-mère primordiale, mère de tous les dieux et des humains, grand principe de la divinité féminine dans les cultures indo-européennes, elle vient d'une conception néolithique de la féminité, pondérée par les sociétés de type patriarcal.

Elle est devenue sainte Anne, mère des Bretons (mamm-goz, mère-vieille) ; on retrouve son nom dans Anapurna, dans Ana-Perenna, déesse chez les Romains anciens, chez les Tuatha De Danann, peuple de la déesse Dana d'Irlande, dans la Dôn galloise.

On peut la considérer sous deux aspects contraires et complémentaires :
— Ana la Bienveillante (Buan-ann, Bonne mère), mère de trois dieux danéens originels : Brian, Iucharba, Iuchar,

représentant les trois saisons primitives du cycle annuel, elle-même représentant l'année.
Dans le Munster, déesse de plénitude, préposée aux moissons et au bétail, « celle qui nourrit bien les dieux » devient la fertilité, la prospérité.

— Ana, liée à Babd et Macha, équivalent de la Morrigane, de la Grande Reine, personnage le plus important de la Triade du Destin ; c'est de cet aspect que Milton a tiré la Sorcière Bleue, chouette suçant le sang de ses enfants.

ANAON. Armorique.
Peuple des défunts (trépassés) ou de l'Autre Monde, qui, traditionnellement, retournent sur les lieux où ils ont vécu, lors des nuits sacrées, en par-ticulier celle de Samain, devenue chez les chrétiens la double fête des Morts et des Saints.

ANDARTA. Gaule.
Déesse guerrière à qui sont vouées les victoires. Chez les Voconces, déesse à l'Ours ; son nom rappelle celui d'Andrasta à qui la reine Bouddica demandait protection. Elle protège aussi les chasseurs et marque le « caractère féminin de la classe guerrière ».

ANDRASTA. Galles.
Même personnage qu'Andarta la Gauloise. Déesse de la guerre, son nom est en relation avec l'Ours ; la reine Bouddica (Boadicée) invoque sa protection en — 61 dans la plaine de Londres avant le combat contre les hordes romaines.

ANEURIN. Galles.
Un des quatre grands bardes gallois historicomythiques.

ANGHARAT. Galles.
Angharat-à-la-main-d'or, dame de la cour d'Arthur dont Peredur est amoureux. Il fait le serment de ne plus prononcer un mot tant qu'elle ne lui déclarerait pas son amour ; il revient à la cour sans être reconnu afin d'être

soigné d'une blessure infligée par Kai ; on le nomme « le Valet muet », jusqu'au jour où, le soignant sans l'avoir identifié, Angharat lui déclare son amour.

ANGUIPÈDE. Gaule.
Cavalier à l'Anguipède. Cavalier soutenu par un personnage à corps humain et aux pieds de cheval ou de bouc ; il peut signifier le mouvement « évolutionniste » du Monde sortant du Chaos primitif. Parfois porteur d'une roue, il est le dieu-cavalier terrassant le Monstre à queue de serpent ou de poisson ; il est la lumière triomphant des forces souterraines et mystérieuses, du jour sur la nuit ; c'est le combat du Dagda contre Balor le Fomoré.

ANIMAUX.
Ils représentent ou sont en rapport avec les principes élémentaires de l'Univers, et aussi avec de nombreux personnages. Lancelot Lengyel relève les animaux suivants dans la numismatique gauloise : serpents, animaux à queue de serpent, oiseaux rapaces, coq, poissons, cheval en infinies variantes dont le cheval ailé à tête d'éléphant, bovidés et variantes marines, chèvre, souris, rat, chien, cerf, sanglier ; des espèces symboliques, lézard, bête androphage, carnivore indéterminable, hybride entre pachyderme et ours, lion, griffon.

Jean Markale souligne cet aspect dans les divers personnages qui suivent :

1. Kulhwch naît parmi un troupeau de sangliers.
2. Pryderi est déposé, nouveau-né, dans une écurie, pendant la naissance d'un poulain.
3. Art, fils de Conn, signifie Ours, fils de Chien ; il lui est interdit de tuer un ours.
4. Coinchend Cenfada signifie Têtes de Chiens.
5. Cuchulainn est le Chien de Culann.
6. Les noms d'Arthur et de Math ont à voir avec l'Ours.
7. Marc'h signifie Cheval ; il lui est interdit d'en tuer.
8. Finn signifie le Cerf, et ne peut tuer de faon.
9. Oisin, Oscar, ses descendants sont les Faons.

On pourrait en citer beaucoup d'autres tels que Boand (la rivière Boyne) qui n'est autre que Bo-Vinda, la Vache-Blanche, Cairpré Cenn Caitt, Tête-de-Chat.

ANKOU. Armorique.
De conception assez récente, mais ancré au plus profond de l'âme bretonne, c'est le personnage de la Mort, portant sa faux emmanchée à l'envers et remplissant sa charrette grinçante des âmes des trépassés.

ANNA. Galles, Bretagne.
Une des sœurs du roi Arthur.

ANNIS.
Folklore britannique primitif; la Sorcière bleue qui suce le sang des enfants.

ANU. Voir Ana et Danu.

ANWYNN/ANNWFN. Galles.
Le Monde souterrain, l'Autre Monde, équivalent de l'Anaon armoricain.

AOIFE. Irlande.
Guerrière, vaincue puis séduite par Cuchulainn ; il lui fait don d'un anneau afin de sceller leur union dont il naîtra un fils.

AONBAR.
Cheval fabuleux, capable de courir tant sur mer que sur terre.

APATACH. Irlande.
Fils du druide Aithirne, son nom signifie le « Sarcastique ».

ARANROD. Galles.
« Roue d'Argent » ou « Anneau d'Argent », fille de Gwyddyon. Voir Arianrod.

ARAWN. Galles.

Son cheval est gris fer ; lui-même est tout vêtu de gris. Il est l'Abîme, le Royaume des Morts, le maître des Chiens Blancs aux Oreilles Rouges, âmes de l'Autre Monde.

Pour se débarrasser de son rival Hafgan, il demande à Pwyll de le remplacer ; ils se substituent l'un à l'autre et Arawn administre le royaume de Dyvet ; lors d'une chasse au Cerf (symbole royal et du cycle du monde), Arawn conteste la curée de Pwyll.

Arawn est aussi l'Éloquence, « monté sur un pâle destrier », vivant dans son château de l'île de Man ; trois grues en détournent les voyageurs en croassant : « Défense d'entrer ! Défense d'approcher ! Passez votre chemin ! »

ARBETH (tertre d'). Galles.

On ne peut s'y asseoir sans avoir reçu une blessure ou vu un prodige.

ARBRE.

Axe primordial du Monde, trait d'union entre les trois Mondes terrestre, céleste et souterrain, il représente aussi l'Univers lui-même tout en étant son axe. Son renouveau saisonnier indique que la regénération continuelle du Cosmos, c'est l'Arbre de Vie.

Le Bois est symbole de sagesse et de sciences surhumaines.

L'if, le coudrier, le sorbier, le chêne sont des arbres druidiques ; le pommier est l'arbre de la science du bien et du mal ; l'Arbre de Mugna possède à lui seul les vertus du pommier, du noisetier et du chêne.

Voir à chaque nom d'arbre et à Ogham les significations particulières.

ARCHÉTYPES.

Personnages de base des épopées celtiques, d'après L. Lengyel :

1. Le Roi : personnification de la fertilité, garant de la prospérité et de l'équilibre du monde, son épée est un symbole viril ; il ne se mêle pas aux actions de ses guerriers ; il « signifie ».
2. Le Champion : représente la force dynamique et l'activité d'une culture ; ses combats se déroulent au niveau

symbolique et les héros subalternes sont des faire-valoir.

3. Les Parents Nourriciers : précisent le « dosage culturel » de l'adolescent qui leur est confié en fosterage.
4. La Femme : figure de la Déesse-Mère ; compagne et conseillère du Dieu ; elle n'accouche pas, elle « crée », avec une potentialité de virginité cycliquement renouvelée.
5. Le Druide : source magique des dieux solaires et dieu solaire lui-même, il est le pilier central de l'idéologie.
6. Le Géant : souvent sans nom et d'un âge immémorial, représentant de l'Autre Monde.
7. L'Intermédiaire : déclenche les liaisons ou les conflits entre les antagonistes, d'où est tiré l'enseignement initiatique.
   L'Intrigant : sensiblement le même rôle que l'intermédiaire, mais sur un mode bouffon.

ARDUINA. Gaule.

Déesse à l'ours, éponyme des Ardennes.

ARIANROD/ARANROD. Galles.

Fille de Dôn, mère de Llew et de Dylan.

Déesse-mère et déesse de l'Amour, son nom signifie « Roue d'Argent », la Mystérieuse ; elle a cinq frères : Gwyddyon, Amaethon, Hyveidd, Govannon, Gilvaethwy.

Devant remplacer la pucelle Goewin auprès de Math, il lui fait subir une épreuve afin de savoir si elle est bien vierge ; mais en franchissant la Baguette Magique, elle enfante un garçon blond ainsi qu'un autre que Gwyddyon subtilise. Le garçon blond se nomme Dylan, mais elle ne reconnaît pas l'enfant enlevé par son frère et affirme que c'est l'enfant de son propre frère. Grâce à un subterfuge, Gwyddyon fait reconnaître l'enfant par Arianrod ; elle le nomme Lleu Llaw Gyffes.

La référence au cercle d'argent semble être une image lunaire, la femme au rouet d'argent faisant tourner le monde, mère des jumeaux Gwengwyngwyn — trois fois blanc, comme la lune — et Gwanat.

Une étymologie différente peut être ar-ri-an, équivalant à « puissante mère féconde » à laquelle James Joyce se réfère en créant Anna Livia Plurabelle.

ARIU. Irlande.
Voir Lough Neagh. Fille d'Ecca et d'Ebliu, elle épouse Cornan le Simple, prophète à moitié sage et à moitié fou.

ARMAGH. Irlande.
Les Collines de Macha ; lieu sacré où repose le corps d'une des Trois Macha, épouse de Nemed le Sacré.

ARMED. Irlande.
Tuatha Dé Danann, fille du Dieu-médecin Diancecht, elle est elle-même spécialiste des herbes et des simples.

ART. Irlande.
Fils de Conn Cetchathach-aux-Cent-Batailles, c'est un des rois suprêmes d'Irlande, père du roi-juge Cormac.
Il est exilé par Conn, à la demande de Bécuna, concubine de son père et qui est amoureuse de lui. Contre elle, il gagne une première partie d'échecs et l'envoie chercher la Baguette Magique de Cûroi Mac Daeré ; elle parvient à la rapporter ; il perd la seconde partie, Bécuna s'étant fait aider par les Tuatha Dé Danann ; c'est elle qui l'envoie à son tour sur un coracle à la recherche de Delbchaen, fille de Morgan ; il aborde dans l'île merveilleuse de la reine Creidé qui l'héberge dans la Chambre de Cristal ; puis, sur l'océan, il affronte des monstres, des cerfs, et les « Chiens de Houx » puis des crapauds, des lions, enfin une rivière de glace. Il vainc Curnan Cliabhsalach-à-l'atroce-poitrine puis Ailill Dudhdedach-aux-dents-noires, il tue Morgan et Coinchend Cenfada et revient triomphant à Tara avec Delbchaen après en avoir fait sa femme, et chasse Bécuna.

ARTAIOS. Gaule.
Surnom du dieu Lug, ici lié à l'Ours.

ARTHUR/ARZUR/ARTHUS. Cornwall, Galles, Armorique, île de Bretagne.

- Le personnage est d'une rare complexité tant au plan mythologique qu'au plan historique ; il forme avec Merlin (Myrddyn) un couple divin du type Mithra/Varuna

que G. Dumézil a considéré comme fondamental à la conception même de la « souveraineté » de type indo-européen et donc celtique.

- Art, l'Ours, est à rapprocher d'une racine indo-européenne « ar », ayant plusieurs significations : laboureur (français araire, aratoire), ordre, arctique (comme l'ours polaire), seigneur (aryen) ; Arthur se présente ainsi comme le nouvel archétype du dieu agraire, chasseur, successeur des divinités néolithiques.
Roi, il est le garant suprême de la prospérité du pays, de sa stabilité, de la paix.
Sur un plan historique, il peut représenter le celtisme résistant face aux nouveaux arrivants germains (Angles et Saxons).
- En « dormition » dans l'île d'Avallon, il reviendra un jour matérialiser le rêve toujours vivant de la fraternité interceltique.
- Roi de toutes les Bretagnes, époux de Guenièvre (Gwenhwyfar), fondateur et Grand Maître de l'Ordre des Chevaliers de la Table Ronde dans la version tardive christianisée, il représente le peuple celtique tout entier « au-delà » de l'espace et du temps », avatar modernisé de Toutatis le Gaulois.
- Roi polaire (arctique est de même racine), il représente autant que le Chêne ou le Pommier l'axe du Monde ; et par sa chasse perpétuelle au Sanglier divin, il symbolise le pouvoir temporel à la recherche de la connaissance spirituelle.

- Fils du roi Uther Pendragon — mab uter —, il possède une épée magique, Kaledfwlch (Escalibur), un chien, Kawal (Cavall), un cheval (Llamrei) et un bouclier magique (Prytwen) qui peut, entre autres choses, lui servir de navire.
- Selon la coutume celtique, il n'est pas élevé chez ses parents, mais « placé » dans une famille : c'est à un chevalier, Seven, que son éducation est confiée ; il a pour compagnon le propre fils de Seven, Kai (ou Kei, Ké).
- Au soltice d'hiver, Myrddyn (Merlin) le démiurge organise la traditionnelle cérémonie de passation des

pouvoirs : fameuse épreuve au cours de laquelle chaque chevalier essaie d'extirper Kaledfwlch (Escalibur), l'épée magique, insigne du Pouvoir ; seul Arthur, encore adolescent, réussit, à la stupeur de l'assemblée des nobles qui se révoltent ; mais, avec l'aide de Merlin, Arthur les mate.

- Puis Merlin instruit Arthur et l'informe de ses nouveaux devoirs :
  — il doit combattre les Saxons afin de secourir Gogrvan Gawr ; reçu par sa fille, il en devient amoureux ; c'est Gwenhwyfar (Guenièvre qui deviendra la très christianisée sainte Geneviève) dont le nom signifie « Blanc Fantôme » et qui représente le principe même de la Souveraineté sans lequel aucun roi n'est rien ; ils s'épousent.
- Arthur vainc les Saxons en Galles et en Armorique ; en Irlande, il s'empare du Chaudron Magique de Diwrnach-le-Gaël ; il chasse le Sanglier divin Twrch Trwyth, il triomphe encore des Saxons à Mont Badon où il massacre 470 chefs ; les rois d'Irlande et de Scandinavie lui prêtent hommage ; il bat le tribun romain Flollo en Gaule qu'il partage entre Kei et Bedwyr puis retourne à Kaerllion-sur-Wysc où il se fait couronner empereur.
- Alors qu'il triomphe de Rome et de ses innombrables hordes de soldatesques et de mercenaires enrôlés dans toutes les contrées d'Europe, il apprend que, aidé des Irlandais, des Danois, des Islandais, des Norvégiens et des Gaulois, son neveu Medrawt, à qui il a confié le royaume, veut s'emparer du trône ; il a enlevé Gwenhwyfar et est devenu son amant. Arthur revient et l'affronte lors de la fameuse bataille de Camlan (Camelot) où il le tue mais est lui-même mortellement blessé. Hywydd et Henwas, ses serviteurs, le portent jusqu'au rivage afin qu'il jette Kaletfwlch, son épée, dans la mer ; une main en surgit et disparaît en l'emportant.
  Puis la « fée » Morgane vient en bateau chercher Arthur qui se lève et s'embarque avec elle pour l'île d'Avallon. Arthur, en « dormition » au milieu des sœurs de Morgane, nous reviendra lorsque les temps seront venus.

SAGA PRIMITIVE D'ARTHUR

1. *L'ENFANCE.*
Naissance d'Arthur et de sa sœur Anna ; Arthur est un enfant très laid qui ressemble à un ours, ce qui lui vaudrait son nom. Deux enfants partagent en fosterage leur éducation : Gwyar et Kai, fils de Kynyr. Gwyar et Anna s'éprennent l'un de l'autre ; de leurs amours secrètes naît un fils, confié à un marchand qui l'emmène au-delà des mers.

2. *DÉPART.*
Adulte, Arthur part combattre les Saxons avec Kai, son frère d'adoption ; ils rencontrèrent Bedwr-le-Manchot qui se joint à eux.

3. *MARC'H, TRISTAN, ESSYLT.*
A la cour de Marc'h, sa femme Essylt est courtisée en secret par Tristan ; c'est là qu'Arthur essaie de dérober les Porcs sacrés confiés à la garde de Tristan qui réussit à l'en empêcher.

4. *GWLADYS, GWYNNLYN, BRYCHAN.*
La fille du roi Brychan, Gwladys, qui est amoureuse de Gwynnlyn, roi de Glamorgan, s'est enfuie avec lui contre le gré de son père qui les poursuit.
Arthur désire Gwldys mais se fait sermonner par Kai ; Arthur se résout à intervenir et arrange les choses.

5. *PADARN ET SA TUNIQUE.*
Padarn, un ermite, possède une tunique merveilleuse ; Arthur la lui dérobe mais la terre s'entrouvre sous lui et il s'y enfonce jusqu'au cou ; Padarn consent à le délivrer.

6. *LA TROUPE GROSSIT. MERCENAIRES.*
Autour d'Arthur, de Kai et de Bedwyr viennent se joindre Edern, Gwynn, Glewlwyt Gafaelfawr, Hueil, Henwas Adeinawc, Lluch-à-la-main-venteuse et d'autres ; ils deviennent une troupe de mercenaires.

7. *LE SERPENT.*
Un énorme serpent terrorise la région de Carrum ; Arthur essaie en vain de le tuer. Carannawg possède un autel magique dont Arthur s'empare ; Arthur échange cet autel contre la promesse que Carannawg domptera le Serpent.

8. *PREMIÈRE FEMME D'ARTHUR. PROMOTION.*
Arthur prend femme ; il est invité par Emrys Gwledig, chef des guerriers bretons qui demande aux autres rois de reconnaître Arthur, en raison de ses mérites contre l'envahisseur, comme chef suprême, ce qui est accepté.
La tête de Brân, fils de Llyr, protège toute l'île de Bretagne ; Arthur la fait enlever afin de ne pas avoir à partager ce pouvoir tutélaire.

9. *LES SAXONS. LES HOMMES D'ARTHUR.*
Arthur gagne six batailles contre les Saxons.
Se joignent à lui : Taliesin, chef des Bardes du Nord, Lleeleawg-le-Gaël d'Iverddon, Morvran, fils de Tedig et de Keridwen, Sgitli-au-pied-léger, Teithi Hen, Drem, Osla Gyllellfawr, Sol, Gwadyn Ossol, Gwadyn Odyeith, Hir Erwam, Hir Atrwm, Sugyn, Gawfyl, Gwalstawt Ieithoedd l'Interprète, Klus, Gwiawn-à-l'œil-de-chat, Bedwni, Kynddelicle-Guide, Menw-le-Magicien.

10. *VACHES BLANCHES, VACHES ROUGES.*
Arthur poursuit Ligessawc qui a tué un de ses compagnons et se réfugie dans le monastère de Cattawg ; Arthur lui demande de lui livrer Ligessawc ou une compensation ; il obtient un troupeau de vaches blanches et rouges, mais lorsqu'il veut s'emparer des bêtes elles se transforment en fougères. Arthur se retire en promettant la vie sauve à Ligessawc.

11. *LE LOUP-GAROU.*
Arthur est à la chasse ; il tue deux louveteaux ; un vieux loup s'approche de lui afin de lui témoigner son amitié ; il l'emmène à sa cour et le loup lui fait découvrir que sa femme le trompe avec le sommelier ; il fait étriper le sommelier et écarteler sa femme. Gwrhyr Gwalstawt Leithedd traduit le

récit du loup : il est en réalité un homme, Gwrgwallawn, dont la femme, amoureuse d'un autre, s'est débarrassé en le transformant en loup après lui avoir dérobé sa baguette magique. Arthur récupère la baguette, tue l'amant, invite la femme et lui propose la tête de l'amant comme menu.

12. *LE CHAUDRON.*
Gweir, parti vers une île mystérieuse où se trouvent un Chaudron et une Épée Magique, ne revient pas. Arthur part à sa recherche ; il le retrouve, enchaîné à Kaer Sidhi, dont le maître est Penn Annwfn, possesseur de ce fameux Chaudron de Connaissance, d'Immortalité et d'Abondance ; Bedwyr s'en empare et le charge sur les épaules de Hygwydd qui devient le Porteur permanent du Chaudron chargé d'allumer son feu.
Lleenleawg-le-Gaël s'empare de Kaledfwlch (Dure Entaille), l'épée magique dont il massacre Penn Annwfn et les siens, excepté Modron et ses neuf filles ; c'est elle qui sauve les compagnons d'Arthur d'Odgar, allié de Penn Annwfn ; en remerciement, Arthur promet de délivrer Mabon, fils de Modron, retenu prisonnier.

13. *KARADAWG.*
Le vieux roi Karadawg a un fils, Meriadawg, et une fille, Orwen ; il laisse le pouvoir à son frère Gruffydd, intrigant et peu scrupuleux, qui fait assassiner Karadawg dont la femme meurt de chagrin ; il fait ensuite enlever les deux enfants pour les pendre dans la forêt. Mais les serviteurs, Ifor et sa femme Morwen les suivent et, à l'aide de leur chien Dolffin, mettent le feu à la forêt et délivrent les enfants.
Puis un jour Uryen Rheged emmène la petite fille, Kai en fait de même pour le garçon qu'il emmène chez Arthur. Uryen épouse Orwen, Arthur s'allie à Uryen, ils rétablissent Meriadawg dans ses droits et éliminent Gruffydd ; c'est Uryen qui dirige le pays, car Meriadawg a choisi de devenir compagnon d'Arthur.

14. *HENWEN LA TRUIE.*
Arthur traque cette truie monstrueuse qui doit mettre bas une portée qui ravagera le pays ; elle donne naissance à une

abeille, un grain de blé, un louveteau, un aiglon et enfin à un chat qui dévaste l'île de Môn.

15. *LA BLESSURE D'ARTHUR.*
Hueil, compagnon d'Arthur, courtise la même femme que lui ; ils se battent en duel ; Arthur, blessé à la cuisse, s'efface, mais lui fait promettre de garder le secret ; Arthur, qui courtise discrètement une autre femme, est reconnu par Hueil, lors d'une soirée ; Hueil ne respecte pas sa promesse et se fait décapiter par Arthur. Le clan d'Hueil manifeste et Arthur, pour se réconcilier, accorde une compensation.

16. *NYNNIAW ET PEBIAW. RITTA LE GÉANT.*
Nynniaw, roi d'Erchyng, et Pebiaw, roi de Glamorgan, sont aussi orgueilleux l'un que l'autre : Nynniaw déclare que ses terres sont le ciel tout entier, Pebiaw lui réplique que toutes les étoiles sont ses troupeaux qui broutent le ciel ; ils se livrent une guerre sans merci. Ritta le Géant vient mettre la paix entre eux ; il leur arrache la barbe afin de s'en faire un manteau. Prenant goût à la chose, il se met en quête de tous les rois afin de leur couper la barbe jusqu'à ce qu'il n'en manque plus qu'une, celle d'Arthur. Ritta le somme de la lui donner ; Arthur le combat et le vainc.

17. *L'ÉNIGME.*
Arthur, en forêt, rencontre un homme armé d'une massue qui lui soumet cette énigme : qu'est-ce que les femmes aiment par-dessus tout ? et lui laisse un délai d'un an pour trouver la bonne réponse. Pendant un an, il collecte de nombreuses réponses, toutes différentes les unes des autres.
Le dernier jour, une vieille femme laide lui propose la bonne réponse s'il promet de l'épouser ; malgré l'horrible laideur de la vieille, il s'engage et peut donc apporter la bonne réponse à l'homme-à-la-massue : la Souveraineté. L'homme devient furieux et s'exclame : « Ce ne peut être que ma propre sœur qui t'a fourni la réponse. » Arthur rejoint la vieille ; le soir, au lit, après la noce, il lui tourne le dos ; elle lui demande de lui donner au moins un baiser ; il se retourne et découvre alors une jeune femme dans toute sa splendeur.
La femme lui propose un choix : d'être belle le jour et horrible la nuit ou le contraire ; sagement c'est à elle qu'il laisse le

choix. Cette réponse permet à la femme d'être belle et la nuit et le jour. Elle était tenue sous un charme par sa marâtre jusqu'à ce que le meilleur homme du monde lui offre à la fois le mariage, la liberté de choix et la souveraineté ; c'est ainsi qu'elle devient sa seconde épouse, Gwennhwyfar (Guenièvre).

18. *GWALCHMAI. LE CHÂTEAU DES PUCELLES.*
Gwennhwyfar fait un rêve : un jeune homme lui apportera demain un anneau d'or et deux chevaux ; il est déjà sur le chemin de Kaerllion. Arthur rencontre le jeune homme qui le désarçonne et prend son cheval ; il défait aussi Kai qui avait suivi Arthur.
Le jeune homme, qui ignore sa propre identité, se révèle être le neveu d'Arthur, Gwalchmai, fils de sa sœur Anna et de Gwyar. Plus tard, c'est Gwalchmai qui tue le mauvais roi qui avait enlevé la Maîtresse du Château des Pucelles.

19. *A LA RECHERCHE DE MABON.*
Arthur avait promis de retrouver Mabon, enlevé à sa mère Modron. Ses compagnons interrogent le vieux Merle de la forêt qui les conduit vers le Cerf, encore plus vieux, qui les conduit vers le Hibou, qui les conduit vers l'Aigle de Gwernabwy et pour finir vers le Saumon du lac Llyw. Le Saumon prend Kai et Gwrhyr Gwalstaw sur son dos et les emporte jusqu'à Kaer Loyw où Mabon est retenu prisonnier. Arthur s'y rend et délivre Mabon.

20. *PEREDUR.*
Un cavalier s'introduit à la cour d'Arthur, offense Gwennhwyfar, et défie quiconque de venir se battre avec lui pour laver l'affront. Peredur, jeune homme simple et naïf que sa mère a envoyé à la cour, arrive sur ces entrefaites et, comme personne ne relève le défi du cavalier, Kai y envoie Peredur qui, contre toute attente, occit le cavalier.
Owein s'enquiert de Peredur qui repart et vainc en tournoi dix-sept chevaliers qu'il envoie un par un à la cour d'Arthur. Peredur est reçu par un roi boiteux ; au cours du repas, un cortège passe : deux hommes portant une lance qui ruisselle de sang et devant laquelle toute une assemblée pleure ; puis

deux jeunes filles portent un grand plat sur lequel une tête coupée repose ; devant l'étrangeté du spectacle, Peredur n'ose poser aucune question, suivant à la lettre les conseils de sa mère.
Peredur délivre une forteresse assiégée, dont la maîtresse lui conseille de n'y pas séjourner car Neuf Sorcières terrorisent le pays : ce sont les Sorcières de Kaerloyw ; il trouve un arrangement avec elles et elles l'initient à la Chevalerie ; il retourne vivre avec la maîtresse du château puis revient chez Arthur.
Une femme hideuse le croise, montée sur une mule, le maudit et l'insulte car, au château des Merveilles, il n'a pas posé la question qu'il fallait ; il repart, en quête de ce mystère ; Gwalchmai part de son côté.
Ce sont les Sorcières de Kaerloyw qui ont blessé le Roi Boiteux (oncle de Peredur) et décapité le jeune homme (cousin de Peredur). Avec Arthur, il combat les Sorcières, les tue toutes sauf une qui s'enfuit aux confins de l'Enfer : c'est Gorddu, fille de Gorwenn ; ils la poursuivent mais elle défait tous les compagnons d'Arthur ; il s'en mêle lui-même et réussit à la couper en deux ; Kaw de Prydyn recueille son sang.

21. *MAELWAS ENLÈVE GWENNHWYFAR.*
Au cours d'un banquet, Maelwas défie Kai et enlève Gwennwyfar à Kaer Wydr ; Arthur part la délivrer. Grâce à Gildas, ermite, ils se réconcilient.

22. *LA FONTAINE.*
Owein est à la recherche d'une Fontaine mystérieuse ; lorsqu'on verse de l'eau sur sa margelle, un orage se déchaîne et un Cavalier Noir vient combattre le visiteur. Arthur part à la recherche d'Owein et de la Fontaine avec Kai qui tente le premier l'expérience ; après l'orage, il est désarçonné par le Cavalier Noir ; plusieurs compagnons font la même expérience ; Gwalchmai, enfin, reconnaît le Cavalier Noir en la personne d'Owein qui raconte sa mésaventure : il a tué le Cavalier Noir mais reste prisonnier dans son château ; Luned la servante l'en délivre et il épouse la veuve du Cavalier Noir ; c'est donc lui, désormais, qui défend la Fontaine ; sa femme consent à le laisser rejoindre Arthur et ses compagnons pour « un certain temps ».

23. *LA PARTIE D'ÉCHECS.*
Arthur entame une partie d'échecs avec Owein :
— arrive un page qui prévient Owein que les gens d'Arthur harcèlent ses Corbeaux
Arthur dit à Owein : joue ton jeu
— un jeune homme rouge prévient que les pages d'Arthur piquent et tuent les Corbeaux d'Owein
Arthur dit à Owein : joue ton jeu
— un page armé d'une lance-étendard prévient Owein que ses principaux Corbeaux sont tués
Arthur dit à Owein : joue, si tu veux
mais Owein renvoie l'étendard, ses Corbeaux reprennent des forces et tuent les gens d'Arthur
— un chevalier prévient Arthur
Owein dit à Arthur : joue ton jeu
— une seconde fois, un chevalier prévient Arthur
Owein dit à Arthur : joue ton jeu
— la troisième fois, Arthur presse si fort les pions en or de l'échiquier qu'il les transforme en poudre, alors Owein ordonne à Gwers de cesser le combat et la paix revient.

24. *KREIDDYLAT.*
Arthur règle un conflit entre Gwythyr qui a épousé Kreiddylat et Gwynn qui l'a enlevée. Arthur établit un accord entre eux : ils devront se battre chaque premier mai jusqu'au jugement, et le vainqueur ce jour-là gardera la jeune femme.

25. *LA TOUR DOULOUREUSE.*
Arthur bat les Pictes sur la rivière Trwyrwyd ; pendant ce temps, Gwennhwyfar est enlevée par le Géant Karadawg dans la Tour Douloureuse ; Arthur l'assiège ; Gwalchmai, grâce à une épée qui seule peut tuer le géant, le met hors de combat.

26. *KULHWCH ET OLWEN.*
Kulhwch est envoyé par son père à la cour d'Arthur qui lui offre ses biens sauf son bateau, son épée, sa lance, son bouclier, son couteau, sa femme. Kulhwch réclame seulement d'être peigné par Arthur, puis de lui faire obtenir la belle Olwen, fille d'Yspaddaden Penkawr qui ne veut pas la don-

ner, car il est prédit qu'il mourra le jour du mariage. Un combat s'engage entre les hommes d'Arthur et Yspaddaden qui est blessé ; il demande alors à Kulhwch de lui rapporter des objets merveilleux, ce que Kulhwch réussit grâce aux compagnons d'Arthur.
Kulhwch épouse donc Olwen et Goreu coupe la tête d'Yspaddaden Penkawr.

27. *LES OISEAUX DE DRUTWAS.*
Drutwas, époux d'une fée qui lui a fait don de trois oiseaux merveilleux exécutant tous les ordres de leur maître, devient fou d'orgueil et défie Arthur.
Ils doivent se rencontrer ; Drutwas envoie ses oiseaux avec l'ordre de massacrer le premier homme qui se présenterait au rendez-vous ; Arthur, prévenu par la sœur de Drutwas, arrive le second et Drutwas est déchiqueté par ses propres oiseaux.

28. *TWRCH TRWYTH.*
Arthur bat les Saxons sur la montagne d'Agned.
Twrch Trwyth, le Blanc Porc, laie monstrueuse, fantastique et immortelle, ravage l'île de Bretagne, l'Irlande et tous les pays voisins. Arthur entreprend la chasse la « plus longue, la plus épique, la plus meurtrière de son histoire ; elle fera de nombreuses victimes, des blessés, des morts, des malades, des ravages de cultures et de troupeaux, et tout ceci afin de subtiliser d'entre les oreilles de Twrch Trwyth trois objets merveilleux sans lesquels elle ne peut plus nuire : le Peigne, le Rasoir et les Ciseaux ».
Arthur extermine un à un les marcassins de Twrch Trwyth après d'épiques batailles, la décimation de ses armées et parvient enfin à obtenir les trois Objets.
Mais Twrch elle-même échappe encore et toujours en se jetant dans la mer : « la souveraineté spirituelle n'est pas pour Arthur ».

29. *LE COUTEAU D'EDERN.*
Arthur demande à Gwennhwyfar qui choisirait-elle s'il venait à disparaître ; Gwennhwyfar répond « Edern fils de Nudd » à Arthur qui devient ausitôt jaloux et cherche à perdre Edern.

Arthur et ses compagnons affrontent deux géants maléfiques qui possèdent un couteau merveilleux ; Gwennhwyfar accordera une récompense au chevalier qui le rapportera. Kai part le premier mais se cache ; Arthur envoie Edern à sa recherche qui pénètre dans la forteresse des Géants et réussit à les occire ; Kai, jaloux, l'empoisonne ; mais les deux fils du roi d'Iwerddon le ramènent à la vie. Gwalchmai apprend l'aventure, accuse Kai, et c'est Edern qui remet le Couteau à Gwennhwyfar.

30. *KAER VADDON.*
Arthur gagne sa plus grande bataille à Kaer Vaddon contre une coalition de Saxons, Pictes et pirates d'Irlande ; lui-même y extermine neuf cent soixante guerriers.

31. *LES TROIS FILS D'ARTHUR.*
Le premier, Gwadre, est tué par Twrch Trwyth.
Le deuxième, Amr, est tué par Arthur lui-même dans un combat ; Arthur ne le reconnaît qu'une fois mort. Son tertre funéraire a la particularité de n'être jamais de la même longueur.
Le troisième, Llacheu, est un guerrier et un inventeur ; après chacun de ses combats, il s'endort auprès du corps de ses victimes ; après avoir tué Llongrin, le Géant de la forêt de Llogr, il s'endort comme à l'accoutumée ; Kai, le rencontrant, le tue et coupe la tête de Llongrin afin de la présenter à Arthur et s'attribuer le mérite de cette action.

32. *LES MEILLEURS.*
Arthur affirme qu'il est le meilleur chef au monde et Gwalchmai le meilleur cavalier ; Gwennhwyfar prétend qu'il existe des cavaliers aussi valeureux.
Arthur part avec Bedwyr délivrer la Dame du Château des Prouesses de Pymprydeilen, et Arthur, devant le comportement de Bedwyr, admet qu'il s'est vraiment entouré de tous les meilleurs chevaliers du monde.

33. *TRISTAN ET ESSYLT.*
Voir plus haut point 3 et, pour le début, voir à Tristan.

34. *LE GÉANT VERT.*
Au cours d'une fête donnée par Arthur, un Géant tout habillé de vert et armé d'une hache fait irruption ; il défie chacun des compagnons d'Arthur : il propose qu'on lui coupe la tête à condition d'accepter de subir le même sort dans le délai d'une année.
Aucun d'eux ne relève le défi ; Arthur, indigné, se propose ; il décapite le Géant Vert qui prend sa tête sous le bras et part. Au bout d'un an, Arthur, en forêt, est accueilli dans un château dont le seigneur, obligé de s'éloigner, lui confie sa femme ; ils concluent tous les deux un pacte : chacun devra échanger ce qu'il aura obtenu dans la journée. La maîtresse du château, jeune et belle, séduit Arthur ; mais il n'accepte d'elle que des baisers qu'il rend au seigneur comme convenu, et une ceinture magique qu'il cache ; il quitte le château.
Il trouve le Géant Vert et se prépare à la décapitation ; le Géant abat par deux fois sa hache sans le toucher puis, à la troisième, il entaille légèrement la peau du cou d'Arthur et lui révèle que c'est à cause de la ceinture dissimulée ; en effet, le seigneur du château et le Géant Vert ne font qu'un ; il laisse aller Arthur pour sa loyauté et sa fidélité à la parole donnée.

35. *MEDRAWT.*
Pendant une absence d'Arthur, Medrawt saccage Kelliwis et viole Gwennhwyfar ; Arthur l'apprend, pille la forteresse de Medrawt et ravage le pays : c'est ainsi que « naquit la haine entre les deux hommes ».

36. *LE DRAGON.*
Arthur part au secours des habitants de Llydaw qu'un Dragon terrorise ; il possède une tête humaine, un corps de serpent, une queue de poisson ; il communique avec l'Autre Monde par une caverne profonde, insondable, dans laquelle il habite. Chaque jour, il dévaste le pays de son haleine de feu ; chaque hiver, il réclame une proie humaine de sang royal. Arthur échoue dans ses tentatives pour se débarrasser de lui et fait appel à un druide ermite, Efflam, son cousin ; grâce à une ruse, Efflam dompte le Dragon qu'ils enchaînent.

37. *LA MORT D'ARTHUR.*
Arthur, qui combat dans la forêt de Brocéliande, perd ses meilleurs compagnons ; Medrawt choisit ce moment pour l'attaquer ; il enlève Gwennhwyfar, s'allie aux Pictes, aux Gaëls et aux Saxons.
C'est la dernière bataille d'Arthur : Kamlann (Camelot) ; Arthur y tue Medrawt mais est lui-même mortellement blessé ; de cette bataille, il reste seulement trois rescapés :
— Morvran, le Corbeau de Mer, à cause de sa laideur,
— Sanddef, à cause de sa beauté,
— Glewlwyt, à cause de sa stature.
Arthur s'échappe vers le rivage d'un lac avec Gilvaethwy ; il lui confie son épée afin de la jeter dans les eaux car personne d'autre ne peut en faire un usage convenable ; deux fois, Gilvaethwy dissimule l'épée, mais Arthur le sait, et la troisième fois il l'oblige à jeter Kaletfwlch au milieu du lac ; alors, une main sort de l'eau, se saisit de l'épée, la brandit par trois fois et disparaît sous les eaux qui se referment.

Arthur, seul, disparaît aussi, embarqué pour Avallon, sous la conduite de Morgane, accompagné de Merlin : c'est sa dormition dont il se réveillera un jour ; on peut penser que cette dormition n'est qu'apparente car, en chaque lieu où souffle l'esprit celtique, dans ses manifestations les plus variées, Arthur est présent.

On retrouve Arthur à divers titres dans plusieurs récits mentionnés ci-dessous :

1) *Kulhwch et Olwen*
• Arthur est le roi-divinité autour duquel gravitent tous les personnages ; c'est lui qui dirige la quête des objets magiques demandés par Yspaddaden Penkawr.
• Il lutte contre Twrch Trwyth mais, au bout de neuf jours et neuf nuits, il n'est parvenu qu'à tuer l'un des sept pourceaux ; après d'épiques poursuites, il les occit un à un, mais malgré tout son acharnement Twrch s'échappe...
• C'est encore Arthur que l'on voit tuer Gorddu afin de recueillir son sang.

• Dans ce récit archaïque, Arthur correspond particulièrement bien à la conception primitive du roi de type indo-européen : il ne commande pas, ni n'exerce le pouvoir, mais c'est lui qui fixe les règles, qui détermine le droit, qui est le garant de la loi.

2) *Gereint et Enid*
• Arthur tient sa cour à Kaerllion-sur-Wysc ; il tue un cerf magnifique de la forêt de Dena (Dean) afin de l'offrir à Enid pour son mariage avec Gereint ; il joue le rôle du grand ordonnateur du monde.

3) *Peredur*
• A la fin de la saga de Peredur, c'est Arthur qui vainc les sorcières de Kaerloyw.

4) *Le Songe de Ronabwy*
• A la bataille de Mont Badon contre les Saxons, Arthur trouve ses guerriers trop petits ; il s'enveloppe de son manteau magique qui permet de tout voir sans être vu et assure ainsi la victoire.

5) *Owein et Luned*
Voir la Saga Primitive d'Arthur (23).

6) *Tristan et Yseult*
• Arthur aide Marc'h à poursuivre Tristan et Yseult en forêt de Kelyddon ; il envoie Gwalchmai calmer Tristan.
• Ni Tristan ni Marc'h ne peuvent se passer d'Yseult ; Arthur décide donc que l'un l'« aurait pendant que les arbres ont des feuilles, l'autre pendant que les arbres n'en ont pas ».
• Marc'h choisit la période où il n'y a pas de feuilles car les nuits sont les plus longues, mais Yseult déclare que le houx, le lierre et l'if ont toujours des feuilles ; elle devient donc à Tristan pour toujours.

ARTIO. Gaule.
Déesse à l'Ours.

ARTUS/ARZUR. Noms d'Arthur en francien et en armoricain.

ARVWL. Cornouailles.
Nom de l'épée de Tristan.

ASSA. Irlande.
Fille d'Eochaid-au-Talon-Jaune, roi d'Ulster. Son nom signifie « facile » ; ses douze tuteurs sont tués par le druide-guerrier Cathbad ; Assa devient Ness, la Belette-qui-rentre-en-fureur. Voir Ness.

ATEPOMAROS. Gaule.
Le Grand Cavalier, guerrier mythique ayant cofondé Lugdunum avec Momoros, le Cygne. Voir à Dioscures.

ATHIRNE. Irlande.
Sorcier et poète, surnommé « l'Importun d'Ulster », il obtient tout ce qu'il désire grâce à ses pouvoirs magiques et à ses incantations.
Lors d'une « tournée » auprès des rois et des chefs d'Irlande :

— il contraint le roi du Sud Connaught, Eochaid fils de Luchte qui est borgne, à lui donner son œil valide ;
— au roi du Munster, Tigerna Tetbuillech, il demande de coucher avec la reine ;
— sous la menace, il oblige les hommes du Leinster à lui apporter une broche d'un grand prix ;
— il réclame Buân, la femme du roi du Leinster, Mesgegra ;
— pendant une année, il capture « trois fois cinquante reines » ; les Leinstériens le poursuivent et les Ulates, obligés de l'aider, se réfugient à Dun Etair ; là, Athirne y mange toute la nourriture et fait jeter le lait par-dessus les remparts ; les Leinstériens en déroute construisent un mur rouge, tabou pour les Ulates ;
— avec ses deux fils, Athirne oblige Luaine, promise à Conchobar, à coucher avec eux en lui lançant un « glamdice », obligation incontournable qu'on ne peut refuser sous peine des pires conséquences ; néanmoins,

elle refuse ; ils lui font subir une « satire » dont elle meurt de honte.

Conchobar se venge, détruisant Dun Etair et massacrant Athirne et toute sa descendance.

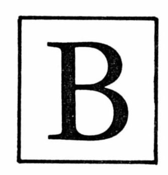
AUBÉPINE.
Par l'Aubépine, on obtient l'aide des esprits de l'Autre Monde.

AULNE.
Représente la Souveraineté, mais aussi le passage d'un monde à un autre ; il est intermédiaire.

AUTRE MONDE.
D'une façon générale, l'Autre Monde est situé dans les îles, réelles ou imaginaires, les tertres, tumuli ; monde de Jeunesse Eternelle, on y trouve à volonté fruits, fleurs, des palais précieux, de l'hydromel, des chants d'oiseaux, des pommiers de cristal dont les rameaux apaisent la douleur.
Mais il a son envers et peut être inquiétant et devient alors le royaume des Ombres, gardé par des êtres monstrueux.
Si un humain y pénètre en ami, il a droit à la première version, sinon à la deuxième.
Voici quelques visiteurs fameux de l'Autre Monde : Partholon, Nemed, Lir, le Dagda, Lug, Ogmios, Mannanann, Mac Dâthô.
On le nomme Anaon en Armorique, et chez les Bretons il est l'île des Pommiers, Avallon ; Anwynn en Galles, ce peut être en Connaught le lac de l'Oiseau, sid d'où surgit un jour Fiachna.
Dans la tradition gaélique, ses nombreuses appellations sont à noter :
— Tir-fo-thuinn : le Pays sous les Vagues
— Mag Meld : plaine du bonheur ou plaine de volupté
— Tir na n-Og : terre des Jeunes
— Tir na m-Beo : terre des Vivants
— Tir Tairngire : terre du bonheur, terre promise
— Mag Mor : grande plaine

— Tirr Aill : l'Autre Monde
— Tir na n-Ban : terre des Femmes
— Emain Ablach : terre des Fées
— Tir Sorcha : pays brillant.

AVALLON. Armorique.
Ile mythique des Pommiers où vivent les héros et les divinités celtiques. Ile d'abondance sur laquelle règnent la fée Morgane et ses sœurs : Moronoe, Gliten, Glitonea, Gliton, Tyronoe, Thiten, Thiton, qui ont toutes le pouvoir de se métamorphoser. Arthur y repose « en dormition » depuis la bataille de Camlann, accompagné ici par Merlin et Morgane elle-même.



BAATH. Irlande.
L'Océan, père de Partholon.

BABAL. Irlande.
Maquignon de Partholon qui introduit le premier le bétail en Irlande.

BABD. Irlande.
La Bouillante, déesse attachée au Chaudron d'Abondance.

BACH BYCHAN. Galles.
Le « petit-petit », page de Tristan lorsqu'il s'enfuit avec Yseult.

BACHORBLADHRA. Irlande.
Sous Partholon, premier père nourricier qui institue le fosterage, base du système d'éducation celtique.

BADB/BADBA/BODB. Irlande.
Triple déesse-guerrière, son nom signifie les « Trois Corneilles » ; collectionneuse de crânes, elle est un des aspects de la déesse Morrigane sous la forme de la Corneille. Elle peut apparaître « sur un pied et sur une main, la bouche énorme et le sexe pendant jusqu'aux genoux » ; par cet aspect, elle procède des divinités de la conception, de la sexualité, de l'Amour et de la Mort.
Sous le nom de Bodb, vexée de ne pas être aimée par Cuchulainn, elle se transforme en anguille et s'enroule autour de sa jambe pendant qu'il combat ; elle lui fait prendre conscience de « l'insaisissable et de la dissimulation ».

BAG AN NOZ. Armorique.
Barque de Nuit ou Bag Varu, Barque des Morts qui transporte la nuit les âmes des Trépassés.

BAG ER MARU. Vannetais.
Barque des Morts, qui transporte les âmes entre Enez ar Gerveur et Keberen (Belle-Ile et Quiberon).

BAGUETTE.
Instrument magique, symbole du pouvoir des druides sur les éléments. Les filid irlandais en possèdent de différents matériaux selon leur rang : celle de l'ollamh est en or, celle de l'arruth en argent, celle des autres en bronze ; mais les plus efficientes sont en bois de coudrier ou de noisetier.

BAILE MAC BUAIN. Irlande.
Fils de Buan, le Bon, Baile symbolisant la folie.

BAIRRFHINN BLAITH. Irlande.
Belle Hôtesse aux cheveux d'or du sidh de Bairche ; elle emmène Cormac mac Airt dans le Monde Souterrain pendant trois jours et trois nuits et lui offre trois magiciennes, Ergi, Eang, Engain et deux druides, Colphta et Lurga.

BALOR. Irlande.
Roi Fomoré, borgne, roi des Iles, il donne sa fille Ethné à Cian, fils de Diancecht, chef Tuatha.
Dieu de la Mort, cyclopéen, c'est un géant effrayant dont l'unique œil foudroie toute une armée lorsqu'il soulève les sept paupières qui le protègent ; c'est en regardant au travers de la fumée d'un feu mystérieux que son autre œil s'est fermé. Lors de la seconde bataille de Mag Tured, il est opposé à son petit-fils Lug. Pendant que quatre hommes maintiennent les paupières de Balor soulevées, Lug lui fait sortir l'œil de la tête à l'aide d'une fronde : Lug, le Lumineux, a vaincu la puissance des Ténèbres ; sa tête, coupée par Lug, fait éclater le noisetier sur lequel elle est fichée, le sang qui en coule fait exploser le lac de Gwedore.

Les équivalents de Balor sont Yspaddaden Penkawr au pays de Galles, Balaros en Gaule, Gawr en Armorique, Gargantua.

BAMBA. Irlande.
Aspect de la Mort chez la Triple Déesse.

BAN. Irlande.
Préfixe signifiant « femme ».

BANBA. Irlande.
Première femme, avec Fotla et Eriu, qui débarque en Irlande avant le déluge. Les noms de ces trois femmes sont les trois noms symboliques de l'Irlande, Banba s'apparentant à la truie et la laie. Voir Cesair.

BANDRUI. Druidesse, terme générique.

BANFAITH. Druidesse, plus particulièrement versée dans les prophéties.

BANFILE. Druidesse, affectée à la poésie.

BANSHEE. Irlande.
Nom des fées irlandaises, messagères de l'Autre Monde ; elles voyagent souvent sous l'apparence d'un cygne ; magiciennes, elles sont plus expertes que les druides eux-mêmes en matière d'amour.

BANSIDH. Irlande.
Femme du sidh qui vient chercher les humains pour les entraîner au « pays de l'éternelle jeunesse ».

BARDE.
Poète et chanteur, sa fonction sociale a varié selon les lieux et les époques ; on connaît quelques noms de bardes gallois de la tradition historico-mythologique :
— Myrddin/Merlin, Taliesin, Aneurin/Neirin, Llywarch-hen, Talhaern Tatagen, Bluchbardd, Cian/Gueinth Guaut.

BARENTON. Morbihan.
Lieu sacré de date immémoriale, la Fontaine de Barenton est un des épicentres de la mythologie celtique.
L'origine de son nom est peut-être la « clairière sacrée de Belenos ».

BATAILLE DES ARBRISSEAUX. Galles.
Cette exemplaire bataille mythologique met aux prises, d'une part, Gwyddyon et Amaethon, et d'autre part, Arawn et Brân Vendigeit. Gwyddyon transforme ses hommes en arbres afin de constituer une armée invincible :
— Gwyddyon lui-même se transforme en bouleau et Amaethon en chêne ; les aulnes vont en tête suivis des saules, des sorbiers, des néfliers, des rosiers, des framboisiers, des troènes, des chèvrefeuilles, du lierre, des ajoncs, des cerisiers, des poiriers et même des clochettes, chacun ayant une place et un rôle déterminés. Ce récit est une des clefs du symbolisme celtique à travers la fonction des arbres dans l'instruction (exotérique) et dans l'initiation (ésotérique).

BATHNAIT. Irlande.
Après son retour de la Terre des Ombres, c'est elle qui offre le Chaudron à Cuchulainn. Elle épouse Cûroi mac Daeré après l'expédition menée avec Cuchulainn et Conchobar, mais elle trahit ce dernier en lui attachant les cheveux à son lit afin de faire entrer Cuchulainn et les Ulates dans leur château. Ferchertné, poète de Cûroi, le venge en jetant Bathnait du haut d'une falaise puis se suicide.

BEAU CORNU D'AI. Irlande.
Taureau fabuleux, un des deux principaux protagonistes de la Tain Bô Cualngé avec l'autre taureau, le Brun de Cualngé ; acteurs d'un combat gigantesque qui secoue toute l'Irlande, ils s'exterminent l'un l'autre.

BE CHUILLE. Irlande.
Druidesse, son nom est en relation avec la noisette, principe de sagesse.

BECUNA CNEISGEL. Irlande.
Amoureuse d'Art, sans l'avoir vu ; concubine pour un an de Conn-aux-cent-batailles, elle se rend coupable d'une faute qui doit retomber sur les Gaëls ; les Tuatha De Danann l'exilent donc chez ceux-ci ; elle-même demande l'exil d'Art pour un an.
Un jour, elle oblige Art à jouer aux échecs avec elle, mais elle perd la partie ; Art lui impose de rapporter la baguette magique de Cûroi mac Daeré ; elle parvient à la rapporter.
Lors d'une seconde partie, les Tuatha aident Bécuna à gagner ; elle envoie Art sur un coracle à la recherche de Delbchaen, fille de Morgan ; Art réussit et c'est au tour de Bécuna d'errer sur un coracle parmi les flots inconnus.

BE DANAANN. Irlande.
Druidesse Tuatha De Danann, son nom est peut-être un collectif signifiant « femme de la Tribu de Dana ».

BEDWNI. Galles.
Conseiller spirituel d'Arthur dans la Saga Primitive d'Arthur.

BEDWYR. Galles.
Fils de Beerawt, compagnon primordial d'Arthur et inséparable de Kai. Personne n'est plus rapide que lui ; il est manchot et sa lance procure neuf blessures quand on la retire. Parti à la recherche d'Olwen avec Kai, c'est lui qui inflige à Yspaddadden sa première blessure.

BEFIN. Irlande.
La « Belle Femme », sœur de Boann et mère de Fraêch-la-Bruyère.

BELCHU. Irlande.
Homme du Connaught qui a recueilli Connal après son meurtre de Cêt ; effrayé par Connal, il demande à ses fils de le tuer pendant son sommeil ; Connal, prévenu, l'oblige à se coucher à sa place et Belchu meurt de la main de ses propres fils.

BELENOS. Gaule.

Appelé également Grannos, le Brillant ou Maponos le Grand Fils, équivalent du Mabon gallois, il est proche de l'Apollon grec.

Il représente le principe de la Lumière, mais il est aussi un dieu médecin ; il est l'harmonie, la beauté sous toutes ses manifestations ; patron des beaux arts, il est en même temps « la méditation et l'intuition, l'invention et le raisonnement ».

Sa fête, Beltene (Beltaine), le 1er mai est une des plus importantes du calendrier celtique ; des feux lui sont consacrés sur les sommets ainsi que des « feux de joie » au travers desquels on fait passer le bétail afin d'éviter les maladies. On retrouve son nom dans Belenton ou Barenton ainsi que dans Bel Air ou Beler ; les chrétiens en ont fait saint Michel l'archange bien que ses feux se perpétuent à la Saint-Jean.

BELETTE. Irlande.

La mère du roi Conchobar se nommait Ness, la Belette ; elle symbolise l'affection, la « vigilance indéfectible ».

BELI. Galles.

Roi de Bretagne, fils de Mynogan. A l'origine, dieu du Saule, il a quatre fils : Llud, Kasswallawn, Nynnyaw, Llevelys, puis on lui a attribué la paternité de tous les Bretons, comme à la déesse Anna.

BELIER. Gaule.

Symbole de fertilité, on le trouve allié au Serpent dans un être hybride dont il est la tête et le Serpent le corps.

BELISAMA. Gaule.

La « Très Brillante », divinité solaire, elle correspond au Belenos masculin. On peut la comparer à Minerve ou à Athéna. Déesse du feu domestique, elle est la patronne des Forgerons, des artisans du métal et du verre, à l'instar de Mercure et de Vulcain. Déesse guerrière, elle veille à la fabrication des armes, coiffée d'un casque de bronze en forme de chouette surmonté d'un cygne.

Personnage considérable, elle préside aussi aux « beaux arts », aux activités liées à la féminité, en particulier au tissage ; patronne des sources thermales, elle est déesse-mère guérisseuse, pouvant redonner la vie qu'elle peut prendre dans sa dimension de déesse guerrière.

BELLARA. Gaule.
Déesse guerrière.

BELLOVESUS. Gaule.
Frère de Segovesus et neveu du souverain Ambigatus, il est le fondateur de Mediolanum (Milan), la Plaine du Milieu.

BELTAINE/BELTANIOS.
Une des quatre grandes fêtes celtiques, la deuxième en importance, jour du 1er Mai, début de la deuxième saison, fête du dieu Bel/Belenos/ Belos que les druides honorent en allumant des feux purificateurs qui protègent le bétail des maladies de l'été.
Cette fête marque l'entrée dans le monde des activités diurnes, de la lumière, qui font suite au sommeil nocturne et hivernal ; elle est une fête druidique où s'impose la notion du peuple laborieux ; la fête du travail moderne ne se situe pas par hasard le 1er Mai.
En Irlande, c'est le jour souvenir du débarquement des premiers habitants, le peuple de Partholon ; c'est également un 1er Mai que les Tuatha De Dannan abordèrent et qu'ils brûlèrent leurs bateaux afin de ne pas être tentés d'en repartir.
La plante qui préside à cette fête est le Chêne, mais la Fougère, protectrice, était aussi à l'honneur ; on en a conservé les « rameaux » et le brin de muguet.

BEO. Irlande.
Truie monstrueuse qui ravage le Munster ; Finn réussit à la tuer, ce qui constitue un de ses premiers exploits.

BEOTHACH. Irlande.
Fils de Iarbonel le Prophète ; de lui sont issus les Tuatha De Danann à l'origine mystérieuse ; il est l'intelligence et le savoir.

BERCILAK. Galles.
Afin de ne pas être reconnu, Bercilak vient à la cour d'Arthur sous l'aspect du Géant Vert. Il défie les compagnons d'Arthur de lui couper la tête, à charge de revanche dans le délai d'une année et propose un marché : chacun donnera à l'autre ce qu'il aura obtenu dans la journée ; Gwalchmai accepte le défi et un an plus tard se rend au château du Géant Vert ; la belle femme du Géant le charme mais il n'accepte d'elle que des baisers.
Le Géant Vert se présente pour le décapiter, Gwalchmai rend les baisers obtenus mais cache l'écharpe que la femme lui a donnée ; par deux fois, le Géant Vert abat la hache mais s'arrête au dernier moment ; la troisième fois, il entaille légèrement le cou de Gwalchmai à cause de l'écharpe et se fait reconnaître comme étant Bercilak.

BERGUSIA. Gaule.
Compagne du dieu Ucuetis, patron des métallurgistes.

BERNG/VERNG. Majorque.
Nom majorquin de Bran, en rapport avec l'aulne (gwern armoricain, fearn irlandais).

BETHACH. Irlande.
Fils de Iarbonel le Devin et petit-fils de Nemed, son nom est le Bouleau ; il est l'ancêtre primordial des Fir Bolg et des Tuatha De Danann.

BETH-LUIS-NION.
Le plus ancien alphabet irlandais, l'alphabet des arbres, le B.L.N., c'est-à-dire Bouleau-Sorbier-Frêne.

BEURRE.
Principe d'énergie vitale concentrée et non libérée ; le forgeron Goibniu était chargé de sa conservation.

BEUVERIE.
Rituelle et quasiment obligatoire lors de toutes les fêtes celtiques, on y boit de l'hydromel, des cervoises, des vins et des alcools.
L'ivresse est un des moyens de contact avec l'Autre Monde.

BHALCAN. Irlande.
Forgeron des Enfers, c'est lui qui forge les armes pour les trois fils et les trois filles de Calatin que Medb lui a envoyés.

BICHE.
Symbole de la sagesse après laquelle on court sans cesse en l'atteignant rarement.

BIÈRE.
Boisson des dieux, de la Souveraineté, de l'Immortalité. Lug, sous la forme d'un sanglier, laissa tomber son écume qui fit fermenter la potion de Ceraint-l'Ivrogne, fils de Berwyn, et donna ainsi naissance à la cervoise; c'est désormais Goibniu, le dieu forgeron, qui est chargé de la brasser.

BILE. Irlande.
Père de Milé.

BIOBAL. Irlande.
Homme de Partholon, marchand qui introduit l'or en Irlande.

BITH. Irlande.
Petit-fils de Lamech, fils de Noë et père de Cesair, il est l'ancêtre des peuples mythiques de l'Irlande; son nom équivaut à « monde », « bed » en breton.

BIVIAE (TRIVIAE, QUADRUVIAE). Gaule.
Déesses tutélaires, protectrices, elles peuvent être accompagnées d'un serpent.
Divinités très importantes dans l'ensemble de la population gauloise, elles sont présentes à presque tous les carrefours du territoire.

BLAI BRIUGA. Irlande.

Aubergiste du roi Conchobar, il est un des pères nourriciers de Cuchulainn ; possesseur de vastes étendues, il présente un caractère tellurique ; il est tué par le père de Niab, Celtchar, qu'il a enlevée.

BLANC.

Couleur réservée à la classe sacerdotale — druides, poètes — et aux rois.

Gaulois vindo : blanc, beau ; irlandais find : blanc, saint ; gallois gwyn, breton armoricain gwenn : blanc, bienheureux.

BLANC PORC. Armorique.

Comme Twrch Henwen, la laie galloise, le Blanc Porc est une représentation de la puissance spirituelle, intangible, mais aussi déesse primitive, initiatrice du monde érotique dans lequel elle entraîne le mâle « au royaume profond où on oublie le temps ».

BLATHNAIT. Irlande.

Femme de Cûroi Mac Daeré, dieu de la Mort et roi du Monde, qu'elle trahit avec Cuchulainn. Son nom signifie « fleur » et elle est la gardienne d'un chaudron. Elle « symbolise l'instabilité de l'être dans la mesure où il évolue sans cesse et évoque le caractère fugitif de la beauté ». Elle s'apparente à la Blodeuwedd galloise.

BLEU.

Couleur de la troisième fonction, productrice et artisanale ; dans certaines cérémonies, les femmes galloises, nues, s'enduisent le corps de couleur bleue.

BLEUNWENN. Galles, Armorique.

Sœur du roi Marc'h. Le jour de son mariage avec Rivalen, roi de Léon, trois Roseaux trahissent le secret du roi Marc'h, affublé par Dahud d'oreilles de cheval. Elle meurt de chagrin après la mort de Rivalen ; leur fils est recueilli par Marc'h ; il se nomme Tristan.

BLODEUWEDD. Galles.

Blanchefleur, fabriquée par Math et Gwyddyon à l'aide de fleurs et de plantes (primevère, genêt, reine-des-près, nigelle, fève, aubépine, trèfle blanc). Elle est destinée à

devient amoureuse de Grown Pebyr, lui fait tuer Lleu qui est ressuscité par Gwyddyon. Gwyddyon et Lleu la retrouvent et la transforment en Hibou. Elle est un aspect de la déesse-mère jeune, c'est-à-dire de la nature pendant les neuf mois ensoleillés ; beauté fugitive, son aspect Hibou « hante les nuits du subconscient masculin ».
Dans un poème, elle se nomme « fille du seigneur de Mona », égale en dignité à Meirchion qui peut changer de forme à volonté ; ses doigts, plus blancs que la neuvième vague de la mer, évoquent son aspect lunaire ; enfin, on l'identifie à la religion druidique.

BOADACH. Irlande.
Boadach le Triomphant, roi de la Plaine des Plaisirs, « royaume sans plainte et sans souffrance ».

BOAND/BOANN/BOINN/BOYNE. Irlande.
Bo Vinda, la Vache Blanche, rivière divinisée, sœur de Befinn dont le nom est similaire. Femme d'Elcmar, frère du Dagda, ou de Nechtan, dieu marin. Représentant la prospérité, elle donne naissance, avec le Dagda, à un fils adultérin : le Mac Oc ou Fils Jeune. Afin de se refaire une virginité elle se baigne dans la source de la Segais qui l'ampute d'un bras, d'une jambe et lui crève un œil ; la Segais la poursuit, Boann s'enfuit jusqu'à la mer et devient ainsi la rivière Boyne. Jean Markale fait remarquer que ce mythe « signifie que l'on ne peut revenir sur le passé, ce qui serait contraire à la pensée druidique tournée vers l'avenir et le devenir perpétuel ».
Boann est un des aspects de la Triple Brigitt et le personnage de Viviane, la « Dame du Lac », ne lui est pas étranger.

BODBH. Irlande.
La Corneille, un des aspects guerriers de Morrigane, collectionneuse de crânes.
N'étant pas aimée de Cuchulainn, elle se transforme en anguille et s'enroule autour de sa jambe pendant qu'il combat ; il s'en saisit et la projette contre un rocher ; il « saisit ainsi l'insaisissable et découvre la dissimulation ».

BODBH DERG. Irlande.
Un des fils du Dagda.

BODMALL. Irlande.
Sœur de Cumall, épouse de Fiacaill, c'est une sorcière éducatrice, surnommée la Femme Forte ; Muirné lui confie son fils Demné.

BOHORT. Galles, Armorique.
Cousin de Lancelot et Lionel, il fait partie du clan de Lancelot dans les romans de la Table Ronde.

BOIDEL LOTH. Irlande.
La Déesse Blanche, nom de l'alphabet oghamique employé par les druides. Voir Ogham.

BORMO/BORVO. Gaule.
Dieu des eaux chaudes thermales, curatives ; on retrouve cette racine dans Bourbonnais, La Bourboule.

BOUDANA. Gaule.
Déesse guerrière qui accompagne le Mars galloromain.

BOULEAU.
Arbre très important, symbole de la première lettre de l'alphabet oghamique ; arbre du début, des impatiences, funéraire et tutélaire, transcendant la vie et la mort, il est en relation avec les divinités telles que le Dagda irlandais, Sukellos gaulois ou Ogma/Ogmios irlando-gaulois, tous concernés par la vie et la mort, le ciel, la terre, l'autre monde. Cet arbre... son implantation nordique est à la fois domestique et cosmique et sert de support aux entailles figurant la Terre et le Ciel.

BRAN. Irlande.
Bran-le-Corbeau, fils de Fébal, Mac Febail.
Devant un château d'où sort une musique lancinante, Bran-le-Corbeau dort ; une femme chante cinquante quatrains vantant les charmes et les sortilèges d'Emain Ablach, la Terre des Pommiers, la Terre des Fées.

Il embarque avec « trois fois neuf hommes » sur l'Océan sur lequel il rencontre Manananň, fils de Lîr, qui lui chante trente quatrains pour l'inviter dans l'Ile Merveilleuse. Puis ils arrivent en vue d'une île dont les habitants n'arrêtent pas de rire ; un des compagnons débarque, se met à rire et ne reconnaît plus les siens ; ils le laissent ainsi dans l'Ile des Rieurs et repartent. Ils approchent maintenant de l'Ile des Fées dont la reine lance à Bran une pelote de fil qu'il attache à sa paume ; ainsi tirés sur l'île, ils y effectuent un séjour merveilleux.
La nostalgie les gagne et ils désirent retourner en Irlande ; la reine des Fées essaie de les retenir et les met en garde contre une menace qui pèse désormais sur eux : aucun d'eux ne doit plus jamais toucher terre ; ils arrivent en Irlande, mais personne ne les reconnaît ; un des compagnons qui se précipite sur le rivage tombe immédiatement en cendres : c'est qu'ils ont vécu des centaines d'années sur Emain où le temps n'existe pas.
Bran raconte ses mésaventures et repart « on ne sait où sur l'Océan infini et mystérieux ».
Bran est très proche du Maelduin gallois et a été tardivement christianisé en Brendan.

BRAN. Galles.
Fils de Mellyrn, allié à Unwch pour chasser Llywarch.

BRAN VENDIGEIT. Galles.
Bendigeit Vrân, le Corbeau Béni, fils de Llyr, lié à l'aulne et au sorbier. Il a deux frères : Bêli, auquel il est opposé, et Manawyddan ; une sœur, Branwen-Blanche Corneille et deux demi-frères, Nissyen et Evnissyen.
Bran est un géant, divinité de l'Autre Monde, maître de la vie et de la mort de par sa possession du Chaudron d'Abondance et de Résurrection, « roi couronné de toute l'île de Bretagne » et maître de la Magie.
Branwen, sa sœur, est maltraitée par son époux, le Gaël Matholwch ; prévenu par un étourneau qu'elle a apprivoisé, Bran part en Irlande pour la venger. Matholwch promet alors à Bran de lui construire une maison à sa taille ; mais dans les colonnes, il cache ses archers ; Evnis-

syen déjoue le piège. De la bataille de Kaer Kolud (la Cité Obscure) qui s'ensuit, il ne revient, avec Bran, que sept survivants : Manawyddan, fils de Llyr, Pryderi, fils de Pwyll, Glineri, fils de Taranis, Taliesin le Barde, Ynawc, Grudyev, Heilyn. Bran, blessé, ordonne qu'on lui coupe la tête pour l'ériger à Gwynn Vryn — la Colline Blanche — afin qu'elle protège l'île de Bretagne et fasse oublier à ses compagnons les années passées.

On connaît Bran sous le nom d'Oeagrios — le Sorbier Sauvage — possédant la science de l'alphabet oghamique ; mais il en est privé par Gwyddyon et Amaethon au cours du Combat des Arbres. Il représente aussi « l'esprit de l'Année » sous son aspect printanier vigoureux et, en une nuit peut honorer cinquante femmes.

On retrouve le nom de Bran dans ceux de Brennus, Brennos, Bran de Lis, Brangore, Ban de Benoïc, Branwen, Brandan, Brendan.

BRAN DE LIS. Armorique.

Chevalier de la Table Ronde.

BRANWEN/BRANGWAIN. Galles.

La Corneille Blanche, suivante, amie et double d'Iseult ; c'est elle qui fait boire le philtre d'amour sur le bateau qui ramène Iseult et Tristan d'Irlande en Galles. Ce n'est pas une erreur de sa part, mais une volonté pour obliger Tristan à aimer Iseult dont il ne pourra plus se passer plus d'un mois d'affilée. Le soir des noces d'Iseult et du roi Marc'h, elle prend la place d'Iseult dans le lit conjugal.

BRANWEN. Galles.

Fille de Llyr, sœur de Bran Bendigeit et de Manawyddan, son nom signifie « Corneille Blanche » et aussi « Sein Blanc » (Bronwen). Elle est promise à Matholwch-le-Gaël dont elle a un fils, Gwern, l'Aulne ; Matholwch maltraite Branwen pour un affront qu'il a subi sur les terres de Bran ; humiliée, elle apprivoise un étourneau qu'elle envoie prévenir son frère, ce qui déclenche la bataille de Kaer Kalud. Branwen meurt de chagrin à Aber Alaw en Môn (Anglesey). Jean Markale la considère comme « l'aspect littéraire d'une antique divinité de l'Amour ».

BREA. Irlande.
Fils de Senboth, petit-fils de Partholon. C'est le premier homme qui construit une maison, un chaudron et qui livre le premier combat singulier sur la terre d'Irlande.

BRECHELIANT. Armorique.
Ancienne graphie de Brocéliande.

BRENDAN.
Moine irlandais dont la légende est calquée sur l'épopée de Bran, fils de Febal.

BRENGWAIN. Galles.
Autre graphie de Branwen.

BRENNOS/BRENNUS. Gaule.
Deux personnages historico-mythologiques portent ce nom ; leur homologue serait Bran-le-Béni.

BRESAL ECHARLAM. Irlande.
Bresal-à-la-Main-Furieuse, Druide, fils d'Eochaid Baethlam.

BRESS. Irlande.
Fils d'Elatha, roi Fomoré et de Eriu (l'Irlande), reine Tuatha, violée. Il règne à la place de Nuada lorsque celui-ci se fait couper la main au cours de la bataille de Mag Tured ; mais il favorise les Fomoré, lève de lourds impôts, institue une taxe sur les cheminées qui fument, oblige Ogma à transporter de lourds fardeaux et Dagda à lui construire des fortifications ; sous son règne le pays perd sa prospérité. Il lève une armée pour envahir l'Irlande des Tuatha De Danann : c'est la seconde bataille de Mag Tured au cours de laquelle il n'obtient la vie sauve que contre deux promesses : grâce à ses pouvoirs magiques, les vaches d'Irlande auront toujours du lait et il apprendra aux Tuatha à travailler la terre.

BRIAN. Irlande.
Fils de Brigitt ; Brian et ses deux frères, Iucharba et Iuchar, forment une triade divine.

BRICRIU. Irlande.

Bricriu-à-la-Langue-Empoisonnée. Au cours du « festin de Bricriu », auquel il convie Conchobar et les Ulates réticents, Bricriu promet le même « morceau du héros » à trois héros différents : Loégairé, Conall Cernach et Cuchulainn. Personnage semblable au Loki scandinave, au Thersite grec, au diable catholique ou à Kâli l'hindoue, il tient le rôle du semeur de discorde.

BRIGITT/BRIGANTIA/BRIGHIT. Irlande. Armorique.

Brigantia est la forme en vieux-celtique, Brigitt en gaëlique. Elle est la Triple Brigitt, mère de tous les dieux, la « Déesse-mère par excellence », la trois fois Muse, la poétesse, fille du Dagda, la triade révérée « par les poètes, les médecins, les forgerons », déesse de la poésie, de la santé, de la forge, englobant ainsi les trois fonctions de type indo-européen.

Elle est à la fois mère et fille du Dagda ; elle engendre, avec Bress, la triade divine Brian-Iucharba-Iuchar, tous trois fils de Dana, elle-même mère du Dagda, père des Dieux ; elle a comme équivalents, Belisama la Gauloise et Kerridwen la Galloise.

Elle recouvre les trois fonctions de la société indo-européenne :

1. patronne des poètes, filid et médecins, guérisseuse et déesse de la divination, elle incarne la subtilité intellectuelle ;
2. son aspect guerrier est souligné par sa participation à la fabrication des armes forgées ;
3. patronne des artisans, de l'habileté technique — bronziers, forgerons —, elle veille au feu sacré de la tribu et sur celui du foyer domestique, elle est la fécondité et préside aux accouchements.

En son honneur, « l'ovalle porte une branche dorée à cloches tintantes », on entretient un feu perpétuel dans la cendre duquel elle laisse la trace de son pas, assurant ainsi la prospérité et l'abondance des foyers ruraux. Déesse « saisonnière », sa fête est Imbolc, jour au cours duquel on lui sacrifie un poulet, enterré au confluent de trois cours d'eau.

Divers « avatars » de Brigitt sont Boinn, Eithné, Etaine, Bodbh, Tailtiu, la Morrigane, Macha, toutes triples déesses, Rhiannon, Epona, peut-être Airmed, Sirona, Arianrod puis Mélusine et... sainte Brigitte.

BRITAIN MAEL. Irlande.
Fils de Fergus-au-Côté-Rouge ; il est l'ancêtre des Bretons.

BRIXIA. Gaule.
Déesse des eaux ; parèdre de Luxoviosi.

BRUG NA BOYNE. Irlande.
Le plus fameux sidhs d'Irlande ; Cuchulainn y naît, la même nuit que deux poulains qui deviendront ses deux « coursiers », le Gris de Macha et le Noir de Saingliu.

BRUN DE CUALNGE. Irlande.
Un des deux taureaux divins qui luttent pour la Souveraineté dans le récit de la Tain Bô Cualngé. Il est convoité par la reine Medb afin de rétablir l'équilibre économique au sein de son couple ; en effet, son mari Ailill possède un taureau de plus qu'elle.
C'est un Taureau fabuleux qui couvre chaque jour cinquante génisses qui vêlent dès le lendemain ; celles qui ne peuvent mettre bas éclatent ; à son côté, cent guerriers peuvent « s'abriter du soleil et du froid » ; « ni génie à visage pâle ni à visage de bouc, ni fée de vallée ne s'approche de son canton ; chaque soir, il pousse un mugissement si mélodieux que tous les environs s'endorment dans la sérénité ».
Medb parvient à l'emmener à Cruachan où, séduit, il pousse son mugissement merveilleux, ce qui déchaîne la fureur du Beau Cornu d'Ai et qui entraîne ainsi leur combat titanesque bouleversant l'Irlande entière.
Ils s'exterminent finalement l'un l'autre.

BUAN. Irlande.
Fille de Samera ; elle participe au Festin de Bricriu ; amoureuse de Cuchulainn, elle rejoint son char d'un bond fantastique et se fracasse le front contre un rocher.

BUAN. Irlande.

Femme de Mesgrega. Connal, qui a décapité Mesgrega, veut enlever Buân ; mais elle pousse « son cri de lamentation » qu'on entend jusqu'à Tara et Allen puis se jette du char de Connal et se suicide.

BUANA/BUANANN. Irlande.

La Céleste Vache, la Durable, mère et nourrice des Héros.

BUAR AINECH. Irlande.

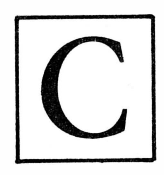
Tête-de-Taureau, père de Balor.

BUGUL AN AOD. Armorique.

Esprit de la Côte et de l'Océan qui égare parfois les voyageurs.

BUIS.

Cet arbre qui conserve ses petites feuilles serrées représente la ténacité, l'éternité.



CABAL. Galles, Armorique.
Chien du roi Arthur.

CAD CODDEU. Voir Kad Goddeu.

CAER.
Mot gallois correspondant au breton armoricain « ker », ville, cité, citadelle ; on en rencontre de multiples dont celles qui suivent qu'a sélectionnées J. Markale :

- Caer Lloyw : Gloucester, Ville-Lumière, où est enfermé Mabon.
- Caer Llyon : Ville des Légions.
- Caer Myrddin : Carmarthen, Ville de Merlin ou Ville de la Mer.
- Caer Sidhi : Ville du Sidh, de l'Autre Monde qui possède un Chaudron gardé par neuf jeunes filles.
- Caer Wydr : Ville de Verre, de l'Autre Monde où se concentre toute la puissance solaire.

CAER LLION-SUR-WYSC. Galles.
Résidence principale du roi Arthur, construite par la druidesse Elen de l'île de Môn.

CAI CAINBRETHACH. Irlande.
Cai-au-beau-jugement. Fils du poète Amorgen, réputé pour la sagesse de ses jugements.

CAIER. Irlande.
Roi du Connaught, il adopte son neveu, le poète Nédé qui le « ridiculise » à la demande de sa propre femme qui le trompe ; il en meurt de honte.

CAILBE. Irlande.

Elle est la femme qui entre dans l'hôtel de Da Derga alors que Conairé, qui y séjourne, ne doit en rencontrer aucune ; il transgresse ainsi son dernier tabou.

CAILTE. Irlande.

Neveu de Finn. A la demande de Grainné, il ramène un couple de chaque espèce animale qui vit en Irlande ; Grainné pensait qu'il était impossible de satisfaire à cette demande et ainsi éviter son mariage forcé avec Finn, vieillissant.

Cailté est un des plus fidèles guerriers du roi Finn, devenu son père nourricier.

CAINTE. Irlande.

Équivalent du « gutuater » gaulois, maître du chant sacré ; satiriste, il improvise invocations et exécrations, bénédictions et malédictions.

CAIRPRE. Irlande.

Fils de Conchobar, Cairpré Cenn Chaitt, Tête-de-Chat usurpe la royauté suprême et conduit l'Irlande à sa ruine. Il est tué par un chasseur d'Emain Macha pendant sa métamorphose en lièvre.

CAIRPRE LIFFECHAR. Irlande.

Compagnon d'armes du druide Colpha.

CALADBOLG. Irlande.

Épée magique des Tuatha Dé Danann.

CALATIN. Irlande.

Magicien et guerrier, équivalent de l'Hydre de Lerne grecque, tué, ainsi que ses vingt-sept fils, par Cuchulainn, lors de la Tain Bô Cualngé.

Ses six filles sont recueillies par la reine Medb qui les initie et les transforme en sorcières borgnes et muettes ; elle les envoie dans l'Autre Monde où Bhalcan le Forgeron leur fabrique des armes. Guerrières dans l'armée de Medb, elles suscitent, à Emain Macha, de fabuleuses

batailles d'arbres ; lors de leur confrontation avec Cuchulainn, elles réussissent à lui faire violer un de ces tabous fondamentaux : manger du chien ; il les extermine mais il est désormais en instance de mort.

CALENDRIER.

Le calendrier celtique ne se règle pas sur l'année solaire solstices et équinoxes, mais sur l'année pastorale et agraire. L'année comporte deux saisons, une sombre qui la débute et une claire qui la termine. Elle a comporté treize mois puis douze mois de trente jours divisés en trois décades, plus cinq jours variables ; chaque première quinzaine est favorable, chaque deuxième défavorable (tenoux et atenoux) moins un jour contraire par quinzaine.

Les quatre grandes fêtes sont :

— Samain, 1er novembre, ouverture de la saison sombre et du repos de la Nature ;
— Beltaine, 1er mai, début de la saison claire et de la Nature en activité ;
— Lugnasad, milieu de la saison féconde, patronnée par les déesses-mères, les Matrones, puis par Lug : 1er août ;
— Imbolc, milieu de la saison stérile, début de la lactation des brebis : 1er février.

CALETFWLCH. Galles.

Épée d'Arthur, « Dure Entaille » ou « Vif Éclair » dont il tient la souveraineté. On la trouve plus tard sous les noms d'Escalibor ou Excalibur dans les romans arthuriens.

CAMALL MAC RIAGAIL. Irlande.

Un des deux portiers qui gardent l'entrée de Tara.

CAMLANN/CAMELOT. Galles.

Dernière bataille d'Arthur au cours de laquelle il périt de la main de son neveu Mordret.

Seuls, trois héros survivent à cette bataille :

— Morvran ab Tegit grâce à sa laideur de démon ;
— Sandde Bryd Angel grâce à sa beauté d'ange ;
— Glewtlwyt Gavaelvawr grâce à sa stature et à sa force.

CAMULOS. Gaule.

Dieu de la guerre, très connu et vénéré dans toute la Gaule ; le Cumal/Cumail irlandais qui lui correspond est le père de Finn. Selon Julius Caesar, Camulos serait un qualificatif ; le radical « cam » courbe, ferait de lui le Tortueux, le Calculateur assimilé au Mars gallo-romain, son origine est peut-être antérieure aux Celtes, à l'image de Kernunnos.

CANO. Irlande.

Héros amoureux de Cred, leur histoire est semblable à celle de Tristan et Yseult.

CARADAWC. Galles.

Fils de Brân Bendigeit et roi d'Essyllwg (Silurie).
Au cours d'une bataille, il bat les Romains qui prétendent que les arbres lui ont été favorables ; il fait donc abattre tous les arbres pour se battre à terrain découvert ; il massacre de nouveau les Romains et fait construire, avec leurs ossements, une prison ronde destinée aux traîtres : c'est Kaer Oeth ac Anoeth ou Carchar Oeth ac Anoeth.

CARMAN. Irlande.

Déesse « saisonnière », déesse de « fête » et « chef d'armée aux nombreuses batailles », elle est mère de trois fils du peuple Fir Bolg — le Violent, le Noir, le Mauvais — qui détruisent systématiquement les récoltes des Tuatha De Danann ; ceux-ci les chassent ; elle-même, prise en otage, meurt de chagrin.

CARNAC. Armorique. Vannetais.

Lieu sacré préceltique, mais réutilisé par les Celtes.

CASQUE. Emblème du guerrier.

CASSI BODUA. Irlande.

Déesse guerrière, son nom évoque celui de la Corneille.

CASSWALLAWN. Galles.

Fils de Beli, du clan de Beli, rival du clan de Brân et cousin de Manawyddan ab Lyr. Roi de l'Ile des Forts, il usurpe le trône destiné à Manawyddan.

CATHAIR MOR. Irlande.
Cathair-le-Grand, roi d'Irlande, descendant de Cormac.

CATHBAD. Irlande.
Druide et chef de guerre ; père de Findchoem (épouse d'Amorgen), du roi Conchobar et du druide Genann Gruadhsolus, son nom signifie « le-tueur-au-combat ». Il est un des précepteurs de Cuchulainn.
Il tue les douze tuteurs de Ness, fille du roi Eochaid qui arme ses guerriers pour se venger. Alors qu'elle est nue, Ness est surprise par Cathbad qui lui dérobe ses vêtements et ses armes ; elle ne sauvera sa vie que si elle accède aux trois injonctions de Cathbad : la paix, l'amitié et le mariage. Le mariage a effectivement lieu, mais c'est un mariage à la celtique, non définitif.
Cathbad oblige Ness à boire une coupe contenant deux vers qui ont le pouvoir de la féconder.

CATHU BODUA. Alpes.
Correspond à la déesse guerrière irlandaise Cassi Bodua ou Badb Catha, « la Corneille-de-Combat ».

CAVALIÈRES. Gaule.
Déesses guerrières.

CAVALL. Galles.
Chien d'Arthur.

CELTCHAR. Irlande.
Fils d'Uthechar, possesseur d'une lance infaillible. Jaloux, il tue le ravisseur de sa femme ; pour ce meurtre, il est condamné à accomplir trois exploits mais meurt au troisième ; il doit vaincre Conganchness, ennemi des Ulates, puis le chien de sa fille Niab-la-Céleste, qui dévaste l'Ulster. Puis il découvre, sous la tombe du guerrier « Peau de Corne », trois chiens ; l'un est celui de Mac Datho, le deuxième celui de Culan-le-Forgeron ; il hérite du troisième qui devient monstrueux et tue son maître.

CELTIBÈRES. Galice.
Quelques dieux celtibères identifiés : Sucellus-au-Maillet, le Dieu aux bois de Cerf (sans doute Kernunnos), Epona, les Matrones, Ataecina, Anderon, les Bormaniens, les Lugoves, Candamios, Dercetios, Suttunios, le Taureau, le Serpent, le Cheval solaire, Endovellicos, dieu guérisseur.

CENMAR. Irlande.
« Grande Tête », druide, élève de Mogh Ruith, qui tue deux des druides de Cormac.

CENN BERRAIDE. Irlande.
Jeune guerrier ulate à qui Connal Cernach confie la tête de Cuchulainn afin qu'il la rapporte à Emer.

CERCLE.
Symbolise une limite magique infranchissable. La pierre de Fail est entourée d'un cercle de pierres ; Stonehenge en est un exemple des plus signifiants ; à proximité de Gavrinis, dans le Golfe du Morbihan, on distingue les restes émergés de deux cercles tagents ; il faut préciser que ces constructions sont pré-celtiques. Mais le Cercle d'air dans lequel Viviane et Merlin se retrouvent est bien celtique ainsi que la fameuse Table Ronde qu'il a créée.

CERF.
Symbole de la longévité, de la royauté assurant la prospérité et le renouveau cyclique. Il vit neuf cents ans ; dans ses périodes de faiblesse (d'hibernation), il aspire les serpents par ses naseaux et retourne en sa faveur la puissance de leur venin.
Kernunnos, Edern, Oisin, le Morholt (puis saint Patrick et Jésus) procèdent du symbolisme du Cerf.

CERNUNNOS. Gaule.
Voir Kernunnos.

CESAIR. Irlande.
Fille de Bith ; première femme qui s'installe en Irlande avant le Déluge, son nom signifie la Grêle ; c'est une des métaphores pour désigner l'Irlande. Voir Banba.

CESARN. Irlande.
Poète du roi Conn.

CÊT MAC MAGACH. Irlande.
Fils de Maga, guerrier de Connaught, frère de Ness, oncle de Conchobar et de Findchoen. A la naissance de l'enfant de sa sœur Ness, Conall Cernach, Cêt l'écrase d'un coup de talon dont Conall réchappe, estropié.
Cêt, qui a la réputation de ne jamais se coucher sans avoir coupé la tête d'un Ulate, pénètre dans « l'enclos » d'Emain Macha et surprend les deux fous du roi en train de jouer avec la tête de Mesgegra qu'il essaie de venger en tuant Conchobar : c'est au cours d'une des fréquentes batailles entre Ulates et hommes du Connaught que Conchobar, « adulé et flatté » par les femmes, s'extraie du combat pour se montrer ; Cêt, caché parmi celles-ci, lui lance la cervelle de Mesgegra et lui transperce la tête aux deux tiers. Cêt est tué par Conall, lui-même blessé.

CHARME.
Arbre très cultivé par les Gaulois ; sert aux constructeurs de chars et chariots ; arbre sûr et utile.

CHAT.
Animal familier des Gaulois, il existait un culte du Chat en Irlande ; son sanctuaire se situait dans une grotte de Cloghmaghright-cat : « un svelte chat noir, reposant sur une charrue de vieil argent », répond aux pièges qu'on essaie de lui tendre ; un autre sanctuaire se trouve à Knowth : c'est la demeure du chat-roi Irusan, gros comme un bœuf de labour et qui porte sur son dos Seanchan Torpest, l'ollave en chef d'Irlande.
Les chats sont en rapport avec la Déesse-Lune car leurs yeux reflètent sa lumière malgré la nuit ; comme la lune et les porcs, leurs couleurs varient du blanc au roux et au noir ; de plus, les chats se nourrissent de souris, symboles de forces souterraines, de froidure et porteuses d'épidémies.
Gardiens des trésors dans les Palais déserts.

CHÂTAIGNIER.
Gardien de l'Ouest et arbre de la saison d'Automne, symbole de prévoyance.

CHÂTEAU DES MERVEILLES. Galles, Celtie.
C'est le Centre du Monde et en particulier la résidence du Roi-Pêcheur.

CHAUDRON.
Thème pan-celtique et plus généralement indo-européen. Chaudron de la Connaissance, de l'Abondance, de l'Immortalité, jamais le Chaudron n'est vide de son contenu tant spirituel que matériel.
Dans ce Chaudron d'Abondance et de Résurrection, Teutatès redonne vie aux guerriers figurés à Gundestrup ; c'est dans ce même Chaudron que le Dagda nourrit des troupes entières sans jamais l'épuiser ; il est l'équivalent du Panier de Gwyddno Garanhir-le-Gallois et du Chaudron de Diwrnach-le-Gaël. Taliesin doit sa science et son inspiration au Chaudron de Keridwen et Brân lui doit sa résurrection ; mais tous ces morts qui ressortent vivants du Chaudron restent muets.
Le Chaudron est un des quatre objets apportés en Eire de Murias, où réside le druide primordial Semias, par les Tuatha De Danann, avec la Lia Fail, la Lance de Lug et l'Épée de Nuada.
Le Chaudron est à la fois objet sacré et profane, symbolique et utilitaire, familial et clanique.
Un jour, en Galles, un grand homme roux et sa femme sortent d'un Lac, portant sur leur dos un Chaudron ; ils vont s'établir en Irlande, mais, par leur comportement, ils s'attirent la haine des habitants. Pour s'en débarrasser, ils construisent une maison de fer, aidés par tous les artisans du pays ; après avoir saoulé l'Homme Roux et sa Femme, ils les jettent dans la maison ; mais ce sont les habitants qui sont brûlés et non le couple roux : leurs descendants se multiplient « au pays de Brân » et engendrent « le meilleur peuple avec les meilleures armes ».

CHÊNE.

Un des arbres les plus importants avec le Pommier ; axe du Monde, hospitalier, équivalent du Temple, image du pouvoir divin, il se situe dans la première fonction. L'enchevêtrement de ses branches symbolise les doctrines traditionnelles, issues de plusieurs sources culturelles. Le Chêne fut et reste le Maître des arbres, le Dieu de la Forêt.

CHEVAL.

Particulièrement honoré par les Celtes, éminents cavaliers, il est symbole de richesse, d'honneur, de courage. Mais il est beaucoup plus que cela. Cheval, et plus souvent Jument, il est l'animal conducteur des âmes ; il franchit la limite des deux Mondes en transportant sur son dos puissant les défunts ; il est associé à la couleur rouge, au monde des morts, aux divinités guerrières. Sous forme de Jument, la déesse-mère est Épona ; sous forme d'Étalon, le dieu-père de la collectivité est sans doute Teutatès.
La Jument est symbole de la vie « mouvante ». De nombreuses divinités, masculines et féminines, sont liées à la Jument : Épona, Rigantona, Rhiannon, mais aussi Partholon, Teutatès, Bran avec une connotation marine.

CHEVALIER NOIR. Armorique, Galles.

Défenseur de la Fontaine, symbole aquatique de la Féminité ; personnage clef du mythe de l'accession au Pouvoir représenté par la Femme. Au cœur de la forêt de Brocéliande, le Chevalier Noir défend la célèbre Fontaine de Barenton (Beleton) qui déclenche l'orage lorsqu'on verse de l'eau sur son « perron de Merlin ».
Au pays de Galles, le Chevalier Noir est le mari de Laudine ; il est tué par Owein qui lui succède en épousant Laudine à son tour.

CHÈVREFEUILLE.

Fidélité aux principes de la Connaissance à laquelle on parvient par des chemins malaisés.

CHIEN.

Dans le monde celtique, c'est un animal bénéfique, gardien du « secret » de la souveraineté ; il ne devient maléfique qu'après sa christianisation :

Ki Du, le Chien-Noir armoricain, représente les damnés. La vie de Cuchulainn se situe entièrement entre les meurtres de deux chiens : le premier lui donne son nom et lui permet d'accéder à la classe des guerriers, le second se situe juste avant la mort du héros.

CHTHONIEN.
Qualificatif des divinités qui résident sous la terre.

CIAN. Irlande.
Cian-le-Lointain, fils du dieu Tuatha Diancecht, époux d'Ethné, Fomorée. Il est le père du grand dieu Lug.
Les fils de Tuireann le tuent alors qu'il est sous forme de sanglier. Six fois de suite, la Terre refuse son cadavre avant de l'accepter. Lug se venge en imposant aux fils de Tuireann de rapporter successivement : trois Pommes, une peau de Porc, deux Chevaux et un Char, sept Porcs, une Broche à rôtir et trois Cris sur une montagne.

CICHOL. Irlande.
Cichol-à-la-jambe-torte (cen chos = sans pied). Fils de Goll, fils de Garb, fils de Tuathach, fils de Gumor et de Loth Luammach.
Chef Fomoré, défenseur de l'Ile — encore à l'état de chaos — contre Partholon ; d'être sans pied (ou tordu) est un trait essentiel de sa nature chthonienne, souterraine.
Sa mère porte « la lippe sur le ventre » et quatre yeux dans le dos ; cette lippe correspond à la matrice qui engendre le Serpent primordial, les yeux représentant peut-être la face nocturne du monde (« étoiles ou points cardinaux dans l'étendue des ténèbres »).

CIMBAETH. Irlande.
Un des trois rois d'Irlande qui étaient convenus, avec Ead Ruad et Dithorba, de régner chacun sept ans.

CINQ.
En ce qui concerne l'Irlande, c'est un chiffre particulièrement important ; l'île est divisée en cinq :

— quatre provinces :	Ulad	Ulster
	Connacht	Connaught
	Mumu	Munster
	Lagin	Leinster

— la cinquième est constituée d'une partie des quatre autres :
Meath.

En irlandais, province se dit « coiced » : cinquième.

Répartis dans les trois fonctions du système indo-européen, certains auteurs admettent de classer les dieux irlandais en cinq groupes :

1. Lug — le dieu suprême, le dieu des dieux.
2. Dagda — l'ancêtre, le dieu bon.
3. Ogma — le dieu qui unifie, le dieu druide.
   Nuada — le dieu qui règne.
4. Diancecht — le dieu guérisseur, le dieu de la vie.
   Oengus — le dieu jeune qui représente l'avenir.
5. Brigit — la mère de tous les dieux, la très brillante.

CITHRUADH. Irlande.
Nuage-Rouge, druide de Cormac mac Airt ; après la défaite de Cormac, il est changé en pierre par Mog Ruith.

CLARINE. Galles, Armorique.
Mère de Lanzelet (Lancelot).

CLAUDAS. Galles, Armorique.
Claudas-de-la-Terre-Gaste (déserte, stérile) ; chassé de chez lui, il lutte contre Ban de Benoïc et Bohort et devient cause de leur mort.

CLIODNU. Irlande.
Déesse de l'Au-Delà, aux trois Oiseaux (Corneilles ou Grues) éternels qui se nourrissent des Pommes Merveilleuses et qui procurent, par leur chant, le sommeil éternel.

CLOTHRU. Irlande.
Considérée parfois comme mère de Lug avec pour pères : Brian, Iuchar, Iucharba, petits-fils de Balor ; forme unique de la Triple Déesse Eire-Fodhla-Banba.

CNUCHA. Irlande, Leinster.
C'est au cours de cette bataille qui l'oppose à Conn-aux-Cent-Batailles que meurt Cumail, fils de Trenmôrm.

COINCHEND CENFADA. Irlande.
Fille de Conchruth-Tête-Rouge, roi des Coinchiud-Tête-de-Chiens ; femme de Morgan et mère de Delchaen que convoite Art, elle doit mourir le jour où sa fille sera courtisée.

COIRPRE. Irlande.
Poète qui compose la première satire d'Irlande et provoque ainsi la chute du roi Fomore Bres dont les actions sont néfastes.

COIRPRE NIA FER. Irlande.
Un des rois d'Irlande.

COLMAN. Irlande.
Roi du Connaught, père du roi Guaire.

COLPHTA. Irlande.
L'Orgueilleux ; un des cinq druides du roi Cormac ; son aspect terrifiant ne l'empêche pas d'être vaincu par le druide Cennmar, disciple de Mog Ruith.

COLUM OUALEINECH. Irlande.
Colombe-au-visage-de-charbon, un des Forgerons des Tuatha De Danann.

COMPAGNONS D'ARTHUR.
Chacun d'eux est doué de pouvoirs druidiques ayant un rapport aux forces de la Nature sous tous ses aspects.

CONAIRÉ MOR. Irlande.

Conairé-le-Grand, fils du roi Eterscel et de Mess Buachahalla, descendant de Mac Cormac, mi-homme, mi-dieu Tuatha.

Il partage son fosterage avec Fer Lê, Fer Gal et Fer Rogain ; il possède trois dons : « entendre, voir et juger » ; les gens du Sidh de Bri Leith l'informent donc qu'il doit régner à Tara sous condition de ne pas transgresser certains « geisa » :

— ne pas tuer d'oiseau,
— ne pas contourner Tara par le Sud,
— ne pas contourner la plaine de Breg par le Nord,
— ne pas chasser les animaux de Cerna,
— rester dans Tara chaque neuvième nuit du mois,
— ne pas dormir dans une demeure dont la lueur du foyer soit visible la nuit,
— éviter de rencontrer trois hommes vêtus de rouge se dirigeant vers une maison rouge,
— aucun vol ne doit être commis sous son règne,
— aucune compagnie d'hommes ou de femmes ne doit entrer de nuit chez lui,
— ne pas apaiser de querelle entre deux de ses serviteurs.

Il gagne son nom de Conairé-le-Grand grâce à un règne de paix et d'abondance ; mais les circonstances l'obligent à violer ses « geisa » l'un après l'autre : égaré dans un brouillard magique, il se réfugie dans l'Hôtel de Da Derga où il rencontre Fer Caille, prophète des catastrophes ; l'Hôtel est attaqué par les Pirates des trois Fers et de Ingcel-le-Borgne ; Conairé en massacre six cents. La seule façon de le vaincre est de lui jeter un charme : pris d'une soif inextinguible, il en meurt avant d'être secouru par Mac Cecht.

Sa tête est coupée, Mac Cecht la désaltère ; la tête de Conairé le remercie ; Mac Cecht enterre la tête à Tara.

CONALL CERNACH. Irlande, Ulster.

Conall-le-Victorieux, fils de Findchoem et d'Amorgen, frère de lait de Cuchulainn ; guerrier ulate, il enlève, en compagnie d'Athirne, les femmes leinsteriennes ; durant le siège de Dun Étair, il perd ses deux frères ; pour les

venger, il est obligé de transgresser un geiss commun à tous les Ulates : contourner le Mur Rouge élevé par les Leinsteriens.
Il provoque Mesgegra, roi du Leinster qui vient de perdre un bras au combat ; pour se battre à armes égales, Conall se fait attacher l'un de ses deux bras ; il vainc Mesgegra et lui coupe la tête, selon la tradition ; une goutte de sang tombe et transperce la pierre sur laquelle il est assis. Conal porte la tête à son épaule, il se met immédiatement à loucher.
Il essaie d'enlever la femme de Mesgegra, Buân, mais elle « pousse son cri » et se suicide.
Il pétrit la cervelle de Mesgegra avec de la terre afin d'en fabriquer une balle invincible pour sa fronde ; elle lui permet d'affronter tous les autres guerriers. Cêt, du Connaught, la lui vole, et Conall le tue ; mais il est lui-même blessé. Belchu le recueille mais prend peur et veut le faire assassiner dans son lit par ses fils ; Conall oblige Belchu à coucher à sa place et il est tué par ses propres fils que Conall tue à leur tour.
Après la mort de Cuchulainn, il le venge en tuant Maine Mô Ebirt, ainsi que deux guerriers qui, à Tara, jouaient avec sa tête ; il la confie au jeune Ulate Cenn Berraide afin qu'il l'apporte à Emer. Il tue Erc en combat singulier, puis de nombreux autres guerriers ; il provoque Lugaid, le combat d'une seule main, le décapite ; après avoir déposé la tête, il constate qu'elle dissout la pierre et qu'elle s'enfonce dans le sol.

CONANG. Irlande.
Un des survivants, avec Libane et Curnan-le-Simple, de l'Inondation de Lough Neagh, un des équivalents archaïques de la Ville d'Ys.

CONCHOBAR. Irlande.
Conchobar Mac Nessa, Conchobar-le-Secours-du-Chien, équivalent du Komonor armoricain. Fils du druide Cathbad et de la reine guerrière Ness-Assa, il naît par voie bucale, brandissant un ver dans chaque main, que sa mère avait avalés et qui l'avaient fécondée.

Il est l'époux des quatre filles d'Eochaid Feidlech : Mumain, Eithné, Clothra, Medv, et un des pères de Cuchulainn qu'il a conçu avec sa sœur Deichtire qui lui sert de Cocher ; roi d'Ulster, son palais est au cœur d'Emain Macha ; il est le personnage central des épopées ulstériennes.
Il représente la synthèse des idées irlandaises sur le rôle du roi pacificateur, équilibrateur, dispensateur de richesses ; pendant que Fergus détient la royauté effective, il tient le rôle du roi théorique et au bout d'une année, les Ulates le préfèrent à Fergus. Il instaure des rites : les Ulates lui confient pour une nuit les filles nubiles, il nourrit tous les nobles d'Ulster sauf Fergus qui est trop gigantesque ; les invités qui ne répondent pas à son invitation la nuit de Samain meurent le lendemain ; son règne comporte une clause qui lui fait obligation de céder pour un an les deux tiers de son royaume aux Grands Guerriers.
Il possède trois maisons :
— la Branche Rouge, lieu de réunion des chefs de clans guerriers,
— la Maison Barriolée, armurerie des Grands Héros,
— la Branche Sanglante, cimetière des dépouilles et des têtes des ennemis vaincus.
C'est lui qui élève Deirdré que Noisé enlève ; après une manœuvre un peu sordide, il le fait tuer, ce qui a pour conséquence de déconsidérer Fergus, Dubthach et Cormac qui se révoltent contre lui, entrent dans une « épique fureur » qui engendre des carnages. Conchobar donne Deirdré à Eogan, assassin de Noisé ; il se moque d'elle en la traitant de « brebis entre deux béliers » ; elle se suicide. Après la mort de Deirdré, Conchobar devient amoureux de Luaine, en même temps qu'Athirne-le-Poète, dit l'Importun-d'Ulster, et ses deux fils ; ils la menacent d'un « glam dicin » si elle ne couche pas avec eux ; elle refuse ; ils font alors leur « satire » et elle en meurt de honte. Conchobar et les Ulates Cuchulainn, Conall Cernach, Cuscraid-le-Bègue détruisent la forteresse d'Athirne et le tuent ainsi que toute sa descendance.

Ses trois fils, Cormac Conlonges, Cairpré, Cuscraid-le-Bègue de Macha, sont tués sous forme de lièvres par un chasseur inconnu.
Lors de l'épisode de l'Ivresse des Ulates, Conchobar est invité le même soir par Fintan et Cuchulainn qui se battent pour cette raison ; Conchobar décide d'assister aux deux festins : chez Fintan la première partie de la nuit, chez Cuchulainn la deuxième. A minuit, les convives sortent, ivres, rasent collines et forêts, vident les rivières et se perdent dans la neige.
Au cours d'une attaque de l'armée de Medb, Conchobar assume son rôle de protecteur en soustrayant Cuchulainn de la bataille et le confie aux femmes d'Emain Macha.
Au cours d'une des innombrables batailles entre Ulster et Connaught, Conchobar, flatté d'être admiré par les femmes du Connaught, sort de la mêlée pour parader devant elles ; Cêt, dissimulé, en profite pour l'estropier à l'aide de sa fronde ; la balle dont il s'est servie est celle fabriquée avec la cervelle de Mesgegra par Conall Cernacht et elle pénètre aux deux tiers de sa tête. Fingen le soigne en le mettant devant le choix suivant : ou il lui ôte la balle et Conchobar en mourra, ou il lui laisse et il guérira en restant difforme ; il choisit de rester difforme et Fingen lui ressoude les deux parties de la tête avec des fils d'or de la même couleur que ses cheveux en lui faisant les recommandations suivantes : il ne doit pas se mettre en colère, ni monter à cheval, ni trop manger, ni trop faire l'amour, ni courir. Conchobar vit ainsi pendant sept années, mais un jour qu'il coupait du bois dans la forêt de Lamraige, la cervelle de Mesgegra jaillit et sa propre cervelle éclate : ainsi meurt-il.

CONDLE. Irlande.
Voir Gwengvalc'h.

CONGANCHNESS. Irlande.
Peau-de-Bouc, frère de Cû-Roi ; un seul endroit de son corps est vulnérable : le Talon, que Niab, qui l'épouse par ruse, doit dévoiler à son père Celtchar afin de le tuer.

CONLE. Irlande.
Fils de Cuchulainn et de la reine guerrière Aifé ; il est tué par son père qui ne l'a pas reconnu.

CONLE CAEM. Irlande.
Conle-le-Rouge, fils du roi Conn Cetchathach ; il voyage en compagnie d'une jeune femme qui lui offre une Pomme dont il se nourrit pendant un mois sans qu'elle diminue.

CONNAL. Irlande.
Héros dans la ceinture duquel un Serpent se glisse sans lui faire le moindre mal.

CONNAN MAC MORNA. Irlande.
Le Fanfaron ; dans une cabane métamorphosée en palais garni de tables chargées de mets délicieux, il s'empiffre ; mais l'enchantement terminé, le palais se rétricit ; sa gloutonnerie l'empêche de sortir et ses compagnons sont obligés de l'arracher par la peau des fesses qui reste collée à son banc ; il la remplace par une peau de brebis noire.

CONN CETCHATHACH. Irlande.
Conn-aux-Cent-Batailles, père d'Art et grand-père du roi Cormac. Roi suprême de Tara, son règne se signale par la prospérité, la justice, le bonheur du peuple, et c'est au cours d'un voyage dans l'Autre Monde que Lug lui remet la Coupe (Graal) symbole de Souveraineté.
Mais il perd sa femme ; Bécuna-l'Exilée devient sa concubine pour une année et exile son fils Art pour le même temps ; durant toute cette période, il n'y a plus ni blé ni lait en Irlande car Bécuna, adultère, est maléfique.
Conn part en coracle à la recherche d'un enfant, né d'un couple sans faute, afin de l'offrir en sacrifice ; il découvre Segda Saerlabraid, fils de la reine de la Terre aux Fées qui se substitue à son fils sous forme de Vache. Conn refuse de se séparer de Bécuna et la reine maudit la Terre en l'affligeant de mauvaises récoltes. Mais son fils Art, revenu, lève l'enchantement.

CONNLA. Irlande.

Fils de Tadg et cousin de Fiacha, il est confié à Cormac ; guidé par celui-ci, il tue Fiacha.

CONQUÊTES.

Le « Livre des Conquêtes » retrace les récits de l'arrivée des populations mythiques qui se succèdent sur l'île d'Irlande.

J. Markale propose le schéma suivant :

1re phase	Avant le Déluge	• Cesair, femme Primordiale. • Première ébauche du Monde et de l'Humanité.
2e phase	Après le Déluge	1re invasion • Partholon : recréation, matérialisme. 2e invasion • Nemed : sacralisation, spiritualité. 3e invasion • Fir Bolg : guerriers, ordre, ordonnancement. 4e invasion • Tuatha De Danann : dieux, druidisme, science dans la plénitude du monisme (spirituelle et matérielle). 5e invasion • Fils de Milé ou Gaëls : époque actuelle, mise en valeur, mise en marche, mise en pratique.

Dans cette analyse :

1. Partholon est Brahma, régénération du genre humain.
2. Nemed est Varuna, principe spirituel.
3. Les Fir Bolg sont Mitra, principe guerrier.

ML SJOESTEDT décrit les phases suivantes :

1. **Avant le Déluge,** *Ladhra,* un des chefs, ayant seize femmes, meurt de cet excès ; c'est le premier mort d'Irlande ; son peuple est détruit par le Déluge.

2. **Après le Déluge,** *Partholon* aménage le Monde. Il crée Sept Lacs, Quatre Plaines et devient le premier Agriculteur ; son intendant Accasbel est le premier Constructeur d'un Hôtel ; Bréa le premier constructeur de Maison et de Chaudron ; le premier duel sur le sol d'Irlande a lieu et le premier sang est versé ; Malaliach, premier « garant », premier brasseur de bière de fougère, institue la Divination, le Sacrifice, le Culte ;

Bachorbladhra est le premier Père Nourricier et institue le Fosterage ; Biobal et Babal, premiers Marchands, introduisent l'Or et le Bétail. C'est sous Partholon que se produit le premier Adultère, que s'instruit le premier Jugement stipulant « le droit de la femme de Partholon contre son mari ». Puis, c'est la Première Bataille contre les Fomoré ; le Peuple de Partholon disparaît en sept jours, frappé d'un fléau mystérieux.

3. **Peuple de Nemed-le-Sacré :** Il crée Quatre Lacs, Douze Plaines ; la terre à bovins devient terre à moutons. Chaque nuit de Samain, ils paient un tribut aux Fomoré : les deux tiers de leur blé, de leur lait, de leurs enfants ; ils abandonnent alors l'Irlande.

4. **Peuple des Fir Bolg :** Ils débarquent le jour de Lugnasad, avec les Gaileôin et les Fir Dom-nans ; ils apportent le fer de lance, la royauté et les principes guerriers. Sous le règne de leur roi Eochaid Mac Eirc, « la pluie ne tomba jamais que sous forme de rosée, il n'y eut pas une année sans fruit et pas un seul mensonge ne fut proféré » ; Eochaid fut le premier à édicter une loi juste ; puis, ils furent dépossédés de leurs terres.

5. **Les Tuatha De Danann** débarquent le jour de Beltaine et triomphent des Fir Bolg lors de la première bataille de Mag Tured, grâce à leur Magie, apprise dans les Iles lointaines ; de ces Iles, ils ont rapporté leurs quatre objets magiques fondamentaux : la Pierre du Fâl, l'Épée de Nuada, la Lance de Lug, le Chaudron du Dagda. Peuple divin, ils se nomment les Tribus de la Déesse Dana. Ils entrent en conflit avec les Fomoré jusqu'à la deuxième bataille de Mag Tured qui entérine le refoulement des Fomoré dans le Monde Souterrain.

6. **Les Fils de Milé** sont le dernier peuple mythique qui débarque, lui aussi, le jour de Beltaine. Les trois premiers habitants qu'ils rencontrent sont les trois déesses

éponymes de l'Irlande : Eire, Banba et Fodla. Le poète Amorgen s'assure la possession de l'île en se conciliant les trois déesses. Donn, de son côté, échoue dans cette tâche ; il est enterré dans une île : « la maison de Donn » dans laquelle les fils de Milé vont le rejoindre après leur mort. Puis ils s'opposent aux Tuatha De Danann qu'ils obligent à vivre dans le Monde Souterrain, les Tertres et les Sidhs.

COQ.
Comme l'Aigle, il est un animal solaire ; il ne devint l'emblème de la France qu'au XVIIe siècle. Néanmoins, il a toujours été considéré comme le symbole de la vigilance et de l'activité.

CORACLE.
Petit bateau de peau, semblable à ceux des Eskimos.

CORANN. Irlande.
Son nom signifie la « Couronne » ; druide de Conn Cetchathach, il tente en vain de retenir Conle, fils du roi, qui part pour l'Autre Monde avec la Jeune Femme venue le chercher ; mais la femme du sidh l'entraîne irrémédiablement.

CORANNIFIT. Galles.
Équivalents des Korrigans armoricains et des Leprechauns irlandais ; ils pratiquent la magie et connaissent tous les « secrets de tous les habitants de l'île de Bretagne ».

CORB. Irlande.
Un des trois poètes (filid) du roi Conn.

CORBEAU.
Animal sacré chez tous les peuples celtiques, en particulier chez les Gaulois ; breton et gallois, « bran », gaélique « bodb » ; attribut du dieu Lug et troupe de guerriers d'Owein ; la triple déesse Morrigana-Brigitt agit souvent sous la forme de triple corneille. Animal céleste, du soleil

et de la lumière, il est en même temps, par sa couleur noire, celui des ténèbres et des mystères de notre personnalité ; il connaît « le passé et l'avenir » et l'expression irlandaise : posséder « la sagesse du Corbeau » signifie avoir la connaissance suprême.

CORBEAUX D'OWEIN. Galles.
Ce sont ses guerriers, et partout où il combat avec eux, il sort vainqueur ; ce sont les sœurs et les suivantes de sa mère Modron, êtres féeriques qui appartiennent aux deux Mondes.

CORMAC. Irlande.
Il revient de l'Autre Monde avec un Graal qui se brise si l'on prononce trois mensonges et se recolle si l'on prononce trois vérités.

CORMAC CONLONGAS. Irlande, Ulster.
Fils de Conchobar, on l'appelle l'Exilé après qu'il fut entré en révolte contre son père avec Fergus et Dubthach lors de l'affaire de Deirdré et des fils d'Unesch ; il se retire en Connaught.
Époux d'Étaine 2, fille d'Eochaid et d'Étaine, il la répudie, car ils n'ont qu'une fille, puis la reprend sous condition qu'elle sera tuée. Lui-même est tué à Emain Macha sous forme de lièvre.

CORMAC MAC AIRT. Irlande.
Petit-fils de Conn, fils d'Art, roi suprême de Tara réputé pour sa grande sagesse, son nom se rapporte à la bière. Pour venir à bout de Fiacha, roi de Munster et élève du druide Mogh Ruith, il le fait tuer par Connla.
Ses deux druides principaux sont Cithruadh et Fis.

CORNEILLE.
Équivalent du Corbeau ; la déesse de la guerre, Bodb l'Irlandaise porte le nom de la Corneille ; c'est sous l'aspect de la Corneille que la Morrigane vient inciter au combat le Taureau de Cualngé ; c'est aussi sous cet aspect que Badb Catha « la Corneille de Combat » apparaît à

Cuchulainn : une nuit, ce héros « sans peur » perçoit un cri si terrifiant qu'il en tombe de son lit ; il part en char en direction du Cri et voit en face de lui un autre char, « attelé à un cheval rouge qui n'a qu'une jambe et dont le timon traverse le corps jusqu'au front ». Sur le char, une Femme Rouge, aux sourcils rouges, vêtue d'un long manteau rouge ; à côté du char, un homme tenant une fourche de Noisetier et poussant une Vache appartenant à Cuchulainn ; s'ensuit une discussion violente jusqu'à ce que Cuchulainn saute sur le char rouge et que celui-ci disparaisse pour laisser place à une Corneille Noire qui le regarde fixement : c'est la Bodb (ou Badb/Bodba).
D'autres déesses, telles que Modron, adoptent souvent cette apparence de Corneille, surtout lorsqu'elles veulent signifier leurs pouvoirs dans l'Autre Monde.

CORPS-SANS-ÂME. Armorique.
Monstre mi-humain, mi-animal dont l'âme n'habite pas le corps. Immortel, foncièrement mauvais, il est né d'une Sirène et d'un loup-garou ; il enlève les jeunes filles. Son âme passe successivement dans un Œuf, une Colombe, un Renard, un Loup, un Sanglier, un Léopard, un Tigre, un Lion, un Ogre.

COUDRIER.
Les Satiristes lancent leurs incantations une baguette de coudrier à la main ; grâce à elle, les Sourciers découvrent les points d'eau.

COUPLES.
Quelques couples célèbres des mythologies celtiques :
— Kulhwch et Olwen
— Tristan et Yseult
— Diarmaid et Graine
— Lugaid et Derbforgaille
— Aillil et Medb
— Merlin et Viviane
— Arthur et Guenièvre
— Noise et Deirdre
— Gilvaethwy et Goewin

— Riwallawn et Bleunwenn
— Gereint et Enid
— Cano et Cred.

CRÉATION.
Dans le monde celtique, elle peut prendre l'aspect suivant, tel que le décrit Lancelot Lengyel :
1. le Cheval serait la cause première de la Création : élan initial ;
2. de lui, sort le Taureau : énergie, eau, feu ;
3. Cheval plus Taureau impliquent alors l'idée de : création/destruction ;
4. au-dessus d'eux, veille le Dieu des Morts/Dis Pater, aux deux aspects : tellurique/aquatique ;
5. derrière lui, tous les aspects du monde sont englobés par l'Œuf de Serpent qui représente : l'unicité.

CRED. Irlande.
Héroïne amoureuse de Cano ; leur histoire est semblable à celle de Tristan et Yseult.

CREDNE CERD. Irlande.
Bronzier des Tuatha De Danann, il promet de fournir des glaives pour combattre les Fomoré lors de la deuxième bataille de Mag Tured.

CREIDE. Irlande.
Reine de l'Ile Merveilleuse, elle reçoit Art à la recherche de Delbchaen, fille de Morgan, et l'accueille dans la Chambre de Cristal.

CREIDDYLAD. Galles.
Chaque 1er mai jusqu'à la fin des temps, le Chevalier du Chêne et le Chevalier du Houx doivent combattre pour Creiddylad, la déesse-à-la-rougeparure.

CRÊIDNE. Irlande.
Crêidne Le Féinid : elle a trois fils incestueux de son père, roi d'Irlande ; dans la crainte de sa femme, le roi exile les enfants ; pour se venger, Crêidne quitte la « société

civile » pour s'engager dans les Fiana. Elle en dirige trois troupes de neuf hommes et combat sur terre, sur la mer, en Irlande et en Écosse pendant sept années, puis elle se réconcilie avec son père.

CRERWY. Galles.
Fille de Tedig et Kerridwen, sœur de Morvran, son nom signifie « le Joyau » ; elle est « la plus jolie fille du monde ».

CRIDENBEL. Irlande.
« Cœur-Bouche », satiriste chez les Tuatha De Danann, il vole un tiers de la nourriture du Dagda qui l'oblige à avaler trois pièces d'or dont il meurt, étouffé.

CRIMALL. Irlande.
Frère de Cumall.

CRIMTHANN. Irlande.
Fils d'Ende Cennselach. Sa fille, Ethne Uathach l'Horrible, est nourrie de la chair de jeunes enfants pour accélérer sa croissance afin de se marier plus rapidement.

CRISTINOBYL. Galles.
Cristinobyl l'Impératrice ; elle rassemble tous les chevaliers du monde afin de les faire confronter et choisir le plus vaillant comme époux.

CROM CRUAICH ou CENN CRUAICH. Irlande.
Le Sinueux du Tertre ou le Chef du Tertre à qui l'on offre le premier-né de chaque portée ou l'aîné de chaque progéniture.

CROM DARAIL ou CROM DEROIL. Irlande.
Druide, ancien élève de Cathbad.

CRUACHAN. Irlande.
Résidence de la reine Medb.

CRUC GALARUS. Galles.
C'est le Tertre Douloureux sous lequel vit un fabuleux Serpent dont la queue est enchâssée d'une pierre magi-

que ; celui qui peut la garder dans la main reçoit toutes les richesses qu'il désire. Peredur le vainc, tuant en lui le représentant des forces des Ténèbres.

CRUITHNE. Irlande, Leinster.
Fille de Lochan-le-Forgeron. Elle épouse Finn, mais aussi Demne pour une année.
Son nom semble être à l'origine de celui des Pictes et de celui des Bretons.

CRUITIRE. Irlande.
Nom des druides spécialisés dans le maniement de la harpe magique.

CRUNNCHU. Irlande.
Nom de l'époux de la triple déesse Macha.

CRUNNIUC. Irlande, Ulster.
Paysan d'Ulster, veuf et père de nombreux enfants. Un jour, une magnifique jeune femme entre chez lui, s'occupe du ménage et se couche avec lui : c'est la déesse Macha. Sa fortune augmente, sa vie devient plus facile ; Macha devient enceinte et doit accoucher le jour de « l'Assemblée des Ulates » ; Crunniuc, à la fin de la course de chevaux que ceux du roi ont gagnée, prétend que sa femme court encore plus vite : le roi le fait arrêter et Macha doit courir, enceinte. Elle bat de vitesse les chevaux du roi et accouche de deux fils : les Jumeaux de Macha.

CUAR. Irlande, Ulster.
Géant, fils de Scatach, son nom signifie le « Sort » ; il est tué par Cuchulainn.

CUCHULAINN. Irlande.

1. Son nom primordial est Setanta, le Sentier ; c'est le personnage héroïque le plus important de toute la mythologie irlandaise. Dieu rutilant, brillant et brûlant, capable du pire comme du meilleur, il peut être considéré comme symbole phallique et de force brute non encore canalisée.

2. Il a, comme tous les personnages importants, plusieurs naissances ; on lui en reconnaît quatre ainsi que quatre pères :
   - sa naissance terrestre due au roi Conchobar et à sa sœur Deichtire, ce qui en fait un dieu de la Fertilité,
   - Sualtam est son père temporel et légitime,
   - son père adoptif est le barde Amorgen, le « Né-de-la-Mer » qui fait de lui le Gardien de l'Autre Monde, « l'habitant du palais »,
   - il est surtout, par le dieu suprême Lug et Eithné, l'ancêtre solaire.

   Sa résidence se nomme Dun Delgan et son domaine Mag Muirthemm ; sa place est marquée aux pieds du roi.

3. Incarnation de Lug, il est l'archétype du héros mythique, épique, qui, avant de mourir — le jour de Samain — reçoit sur l'épaule, sous la forme des Trois Corneilles — déesse du Combat et de la Mort — la Morrigane.

4. Il est le « Contorsionniste universel » qui peut revêtir toutes les formes, du géant cyclopéen à l'arc-en-ciel mystérieux ; il est le Sage dont le rayon de la Connaissance émane de la tête ; il bénéficie des puissances de l'Autre Monde, s'empare des pouvoirs de la grande sorcière Scatach et épouse sa fille Uatach ; il épouse aussi la fille du roi Aed-le-Rouge, triomphe des sortilèges du château de Cûroi et s'empare de sa femme, enlève Emer qu'il épouse, parcourt l'Autre Monde et devient l'amant de la fée Fand ; c'est le seul homme Ulate qui ne subit pas la malédiction de Macha (les douleurs de l'enfantement) ; il peut poursuivre dans les airs les Cygnes merveilleux et qui sont les Femmes-Oiseaux de l'Autre Monde.

5. Dès cinq ans, il quitte la plaine de Murthemre dans laquelle il a été élevé, pour participer aux Jeux d'Emain Macha ; il arrive ainsi, muni de son « bâton

courbe de bronze, sa boucle d'argent, son javelot et son bâton brûlé au bout » ; de ce bâton, il détourne les cent cinquante javelots des autres enfants ; puis il se rend difforme, fait rentrer ses cheveux dans sa tête d'où jaillissent des étincelles, rapetisse un œil comme un chas d'aiguille, agrandit l'autre comme une coupe d'hydromel, sa bouche se fend jusqu'aux oreilles et de son front émane soudain la « lumière du héros » : il est nommé « le Contorsionniste d'Emain » et le Protecteur des enfants.

6. Son aspect ne répond pas aux normes de la beauté classique : sa chevelure est « de trois couleurs, brune au ras du crâne, rousse au milieu, et auréolée d'or ; elle forme un triple rouleau avant de retomber en boucles sur ses épaules ; cent chaînes d'escarboucles parent sa tête, cent colliers d'or rouge sa poitrine ; ses joues ont quatre signes colorés : jaune, bleu, vert, rouge ; sept prunelles brillent dans chacun de ses yeux ; il a sept doigts aux mains et aux pieds, tient neuf têtes coupées dans une main, dix dans l'autre ; tout ceci est son état normal, sans contorsions... ».

7. En passant chez Culann le Forgeron, « il trucide son chien de guerre en lui lançant sa balle de jeu de façon à traverser la gorge et à repousser les boyaux jusqu'au cul » ; il remplace alors le chien et prend son nom définitif : Cuchulainn, « le Chien de Culann » ; le chien devient son totem avec les « geisa » correspondants dont celui de ne jamais manger de chien.

8. Dès sept ans, sur les conseils du druide Cathbad, il laisse ses jouets pour aller demander ses armes au roi Conchobar ; il démolit dix-sept chars en les essayant et Conchobar est obligé de lui céder le sien.

9. Sous forme d'une meule de moulin, il écrase les trois fils de Necht dans leur forteresse ; il les décapite et devient le protecteur de tous les Ulates.

10. De retour vers Emain, il poursuit, avec Conchobar, une troupe de cerfs ; les chevaux de Conchobar étant trop gros, Cuchulainn se met à courir lui-même et rattrape deux cerfs qu'il enchaîne à son char ; il rattrape ensuite vingt-quatre cygnes qu'il enchaîne également.

11. Le retour de Cuchulainn à Emain est plus qu'impétueux : Conchobar, pour le calmer, fait dévêtir toutes les femmes et les filles ; mais Cuchulainn se cache le visage ; on apporte trois immenses cuves d'eau fraîche : lorsque Cuchulainn entre dans la première, elle explose de toutes parts, dans la deuxième, l'eau monte à ébullition, dans la troisième, l'eau se contente de monter à cinquante degrés, Cuchulainn commence alors seulement à se calmer. Il fait sa « roue triomphale », se fait apparaître sept doigts à chaque main et à chaque pied, sept pupilles à chaque œil et dans chaque pupille, sept pierres précieuses.

12. *L'initiation :* comme tous les héros, il doit partir pour sa quête initiatique : c'est en Écosse qu'il se rend, pays des Sorcières initiatrices du combat et de la sexualité, accompagné de deux compagnons, Loegairé-le-Victorieux et Conall Cernach.
Ils se rendent d'abord chez Dordmair, fille de Domnall Maeltemel-le-Belliqueux ; Cuchulainn est seul à réussir la première épreuve qui consiste à sauter et retomber en équilibre horizontal sur la pointe d'une épée fichée en terre ; Cuchulainn reste une année chez Dordmaid.

- Il rencontre Forgall Manach, le Grand-Gaulois-Rusé, énorme et sombre, qui lui conseille d'aller chez Scatach, fille de Buanuinme — roi de Scotie — et la plus grande d'entre toutes les Sorcières. La demeure de Scatach est protégée par le Pont des Sauts qui se rétrécit comme un cheveu ou grandit comme un mât de navire ; Cuchulainn le franchit en retombant sur le dos, triomphant sous les yeux de Scatach et de sa fille Uatach qui l'accueille et

l'envoie passer la nuit dans la maison des Gardes avec qui il se querelle ; il les tue et apporte leurs têtes à la porte de la forteresse de Scatach qu'il défie ; il se débarrasse du fils de Scatach, Cuar, le Sort, dont il offre la tête à sa mère : elle accepte enfin de le laisser entrer ; la nuit, Uatach invite Cuchulainn à partager sa couche, mais il refuse car il est blessé ; elle lui jette alors un « geiss » de destruction ; pour se venger, il lui casse un doigt ; Cuchulainn accepte l'invitation d'Uatach sous la promesse que Scatach lui livrera le secret des Trois Tours qui le rendront le guerrier le plus redoutable ; Cuchulainn surprend Scatach sans armes, la menace ; elle accepte ses conditions : « les Trois Tours que tu n'as jamais appris à personne, ta fille et l'amitié de tes cuisses » ; Cuchulainn demeure ainsi une année auprès des deux druidesses.
Il se rend ensuite chez Aifé, sa nouvelle amante, qui lui enseigne trois secrets ; il demeure une année chez elle ; elle est enceinte de Cuchulainn qui lui fait promettre d'enseigner à l'enfant — si c'est un garçon —tous les « tours » sauf un, le « gai bolga », et de l'envoyer en Irlande.

- Cuchulainn rencontre une autre « sorcière » écossaise, Ess Enchenn, qui lui jette un « geis », mais il lui coupe la tête.
- Il rencontre encore nombre d'initiés tels que Noisé ou Ferdeadh.

13. De retour en Irlande, il apprend qu'Aifé doit être livrée en tribut aux Fomoré. Cuchulainn tue le Géant Fomoré qui venait s'emparer d'elle et la délivre.

14. *La Tain Bô Cualngé;* lors de l'attaque de la reine Medb, Cuchulainn, seul homme ulate à ne pas subir la « malédiction de Macha », réussit à tracer un Cercle Druidique qui lui permet d'arrêter les guerriers de Medb ; il y place une branche « fourchue à quatre pointes » recouverte d'inscriptions ogamiques et décapite quatre guerriers ennemis qui s'appro-

chaient ; il accepte de faire un combat singulier chaque jour ; il vainc Fraech, héros de la Courtise de Finnabair, et Orlam, fils de Medb.

- Il refuse l'amour de la Morrigane qui s'offre à lui sous la forme d'une jeune fille, la combat et la blesse mais lui-même est blessé par Lôch ; puis Cuchulainn la guérit lorsqu'elle a les traits d'une vieille femme ; ses propres blessures ne guérissent pas.
- Plongé dans un sommeil magique, Lug le remplace dans ses combats pendant trois jours et trois nuits ; Cuchulainn se réveille guéri ; il reprend ses contorsions, puis avec Lug, il fait un nouveau massacre de guerriers ; le lendemain, il vient se faire admirer « des dames, des jeunes filles, des poètes et des savants ».
- A la suite d'un arrangement avec Fergus, il massacre Calatin et ses vingt-sept fils.
- Dans son combat contre Ferdeah, son ancien condisciple, qui dure depuis trois jours, il est obligé d'employer le coup du « gai bolga » pour triompher.

15. Avec Cûroi, il dirige une expédition contre le roi écossais Echde-Bouche-de-Cheval et lui enlève trois vaches magiques, « les tachetées d'Echde » ; après avoir relevé le défi du « Rus-tre », Cuchulainn a droit au « morceau du héros » qui consiste en un Chaudron rempli de vin pur, un sanglier de sept ans exclusivement nourri au lait, des noisettes, du froment, de la viande, un bœuf de sept ans nourri aux herbes fines, dix pains de froment cuits au miel.

16. D'autres expéditions le mènent en Scandinavie, dans l'île de Man, dans l'Autre Monde, au Pays des Ombres, chez Scatach.

17. Un jour, Cuchulainn transperce Derbforgaille qui vole sous l'aspect d'un Cygne ; s'apercevant de sa méprise, il suce le sang de Derbforgaille pour extraire la pierre, ce qui leur interdit désormais de s'unir ; Cuchulainn lui offre alors comme ami Lugaid-aux-

Raies-Rouges. Mais les femmes du clan mutilent atrocement Derbforgaille; Lugaid en meurt en la voyant. Cuchulainn les venge en faisant effondrer la maison des femmes et tue ainsi « trois fois cinquante reines ».

18. *Le Festin de Bricriu :*
- Cuchulainn, invité, doit d'abord éliminer un Géant, protégé par un « brouillard magique »; puis, Cuchulainn, alors qu'il est parti le dernier, arrive le premier chez Medb et Ailill et résiste aux Trois Chats Druidiques qui l'assaillent.
- Il soulève la maison de Bricriu pour permettre à sa femme Emer d'entrer la première; à l'intérieur, il lance une roue qui traverse la cheminée et retombe dans la cour en s'enfonçant « d'une coudée » sous terre; il réussit le « tour des Aiguilles ».
- Vaincu une première fois par les « Fées de la Vallée », il réussit à les vaincre.
- Il triomphe d'Ercoil.
- Il accepte l'inquiétant pari de couper la tête d'Utah mac Immomainn.
- Dans la forteresse de Cûroi mac Daere, il triomphe des Trois-Pâles-du-Marais-de-Froide-Lune, des Trois-Pâles-de-la-Plaine-de-Breg et des Trois-Fils-de-Musique-au-Grand-Poing ainsi que du Monstre du Lac et de l'Ombre.

19. Pour les fêtes de Samain, il se rend contre son gré chez Conchobar; Sencha l'invite à céder le tiers de la province qui lui revient légalement pour une année.

20. Cuchulainn et Fintan invitent simultanément Conchobar le même soir; Cuchulainn et Fintan se battant « comme des chiffonniers », Conchobar décide d'assister au festin de Fintan la première partie de la nuit et à celui de Cuchulainn la seconde.

21. Cuchulainn et ses compagnons sont prisonniers de Medb; il les délivre en exécutant le « Saut Guerrier

de Saumon » que Scatach lui a appris ; il emmène tout le monde chez lui où ils festoient pendant quarante nuits.

22. A l'occasion d'autres fêtes de Samain où tous les Ulates sont traditionnellement rassemblés, deux Oiseaux reliés par une chaîne chantent : tous s'endorment sauf Cuchulainn, Ethné — sa femme pour une année —, et Loeg son cocher ; Cuchulainn attaque les oiseaux, mais pour la première fois manque sa cible ; il en transperce un mais les deux disparaissent dans le lac ; Cuchulainn devient malade pendant un an au cours duquel il rêve sans cesse que deux femmes le cravachent.

- Sa maladie ne peut être guérie que par les deux Femmes-Oiseaux qui sont les filles d'Aed Abrat et contre la promesse qu'il combattra les ennemis du roi Labraid ; il prend peur et envoie Loeg et Fand dans le pays de Mag Mell, la Plaine des Fées. A leur retour, il part avec Libane, vainc les ennemis de Labraid ; puis on lui prépare ses trois fabuleuses cuves d'eau pour rafraîchir sa « fureur guerrière qui fait fondre la neige jusqu'à trente mètres de lui ».
- Pendant une Lunaison, il vit avec Fand qui lui fait oublier ses cauchemars ; ils ont régulièrement rendez-vous sous l'If de Cend Tracha ; Emer veut supprimer Fand mais elles se réconcilient.
  Fand part avec Manannan et Cuchulainn erre dans les montagnes ; Conchobar envoie ses druides pour le guérir ; ils lui font boire un breuvage pour lui ôter tout souvenir de Fand puis Manannan agite son Manteau d'Oubli entre Fand et Cuchulainn afin qu'ils ne se rencontrent plus.
- Cuchulainn raconte son expédition dans la Terre des Ombres : vainqueur des Serpents, Crapauds, Dragons du roi Cûroi mac Daere, il en rapporte un trésor, des oiseaux merveilleux, trois vaches, un chaudron donné par Blathnait, épouse de Cûroi et qui est aimée de Cuchulainn.

- Medb réunit une armée avec les Filles de Calatin ainsi que Lugais et Erc dont Cuchulainn a massacré les familles ; c'est la période pendant laquelle les Ulates souffrent de la malédiction de Macha ; de plus, le compagnon de Cuchulainn, Conall Cernach, séjourne dans l'île de Bretagne.
Conchobar fait garder Cuchulainn par les femmes d'Emain Macha afin de le tenir éloigné du combat ; mais une des filles de Calatin prend l'apparence de Niam, gardienne de Cuchulainn, pour l'inciter à se battre ; sa broche lui échappe des mains, ce qui est un mauvais présage.
- Les pouvoirs magiques de ses ennemis ont prise sur lui : il croit voir Emain en feu et malgré Cathbad, il fait ses adieux à sa mère, à Emer et à toutes les filles ulates et part au combat.
- En compagnie de son cocher Loeg sur la route de Tara, il rencontre trois filles de Calatin qui lui font violer son premier tabou en l'obligeant à manger du chien ; sa main gauche se dessèche aussitôt. Il les tue mais devient « un gibier que tout le monde veut achever ».
- Au cours d'une crise de « fureur » guerrière — la lumière du héros émane de sa tête — il fait un carnage épouvantable des armées ennemies.
- Un « satiriste » le met en demeure de séparer deux hommes qui se battent ; il les tue, s'empare d'un javelot qu'il convoitait, tue le satiriste qui vient de lui faire violer le deuxième de ses tabous et transperce neuf ennemis en enfilade ; Lugaid s'empare du javelot et blesse Loeg, puis Erc perce le ventre de Cuchulainn qui bondit sur son char et « disperse les guerriers d'Irlande ».
Ses entrailles pendent, les Corbeaux de la Bodb se posent sur ses jambes et c'est le dernier rire émis par l'incomparable héros Cuchulainn.
- Il part se baigner dans un Lac, s'appuie contre un Menhir et s'y attache afin de mourir debout.
Il est mort, Corneilles sacrées perchées sur ses épaules et part ainsi pour le « pays des Fées ».

Lugaid lui coupe la tête, mais l'épée lui échappe et lui tranche la main.
Connal revient et venge Cuchulainn en massacrant ses ennemis.
- Ainsi se termine l'épopée de Cuchulainn.

CUILL. Irlande.
Fils de Cermat, petit-fils du Dagda ; le fils du Coudrier, un des trois rois mythiques de l'Irlande avant le débarquement des Goidels.

CUILLIOS. Irlande.
Cocher d'Aillil ; il l'envoie espionner sa femme Medb et Fergus pendant la Tain Bô Cualngé ; il s'empare de l'épée de Fergus et la rapporte à Ailill.

CUINGEDACH. Irlande.
L'Envieux, fils du druide Aithirne.

CULANN. Irlande.
Forgeron primordial ulate sous le règne de Conchobar et initiateur de Cuchulainn. Il ne possède que « son Marteau, son Enclume, ses Poings, ses Tenailles ». Conchobar, invité à son festin rituel et obligatoire, oublie de prévenir que Cuchulainn arrivera plus tard. Afin de garder les portes, Culann fait détacher son chien de guerre qui possède la force de cent guerriers.
Pour entrer, Setanta anéantit le chien ; obligé de le remplacer, il devient le fameux Cuchulainn Cû-Culann, c'est-à-dire le Chien de Culann.

CUMAILL. Irlande.
Fils de Trenmor et père de Finn, son épouse est Muirné, fille du druide Tagd ; il semble l'équivalent du Gaulois Camulos assimilé à Mars. Guerrier redoutable, il avait enlevé Muirné contre l'avis de Tagd ; pour se venger, Tagd lui envoie Conn-aux-Cent-Batailles qui, avec l'aide d'Urgriu, Morna et Goll, le tue.

CURCOG. Irlande.
Fille du dieu Oengus.

CURNAN LE SIMPLE. Irlande.

Époux d'Ariu, fille d'Ecca et d'Ebliu ; prophète « à moitié sage, à moitié fou », il prédit qu'un lac submergerait tout, venant d'un puits mal gardé et que tous seraient noyés sauf Libane, Connang et lui-même : c'est l'histoire du Lough Neagh, archétype de la légende de la ville d'Is.

CÛROI MAC DAERE. Irlande.

Dieu de l'Autre Monde et de la Mort chez les Tuatha De Danann et géant monstrueux à ses heures.

Son domaine est protégé par les Trois-Pâles-du-Marais-de-Froide-Lune, les Trois-Pâles-de-la-Plaine-de-Breg, les Trois-Fils-de-Musique-au-Grand-Poing et par le Monstre du Lac ; entouré de sept murs et d'une palissade sur laquelle sept têtes sont exposées, il est quasiment inaccessible.

Après sa victoire au Pays des Ombres en compagnie de Cuchulainn et Conchobar, il n'avait rien reçu lors du partage ; il rassemble alors les vaches, les oiseaux, sa fille et le Chaudron, aplatit Cuchulainn d'un revers de bras, lui coupe les cheveux d'un revers d'épée et lui badigeonne la tête avec de la boue ; mais celle-ci a pour effet de redonner des forces vitales à Cuchulainn.

Cûroi, qui a épousé Blathnait, est trahi par celle-ci quand Cûchulainn l'attaque ; il succombe à d'infernales visions et se noie dans la mer lorsqu'il croit voir sa forteresse en proie aux flammes.

On dit que l'âme du Cûroi est dissimulée dans une Pomme.

CUSCRAID. Irlande.

Fils de Conchobar, dit le Bègue de Macha, il est tué à Emain Macha alors qu'il est sous forme de lièvre.

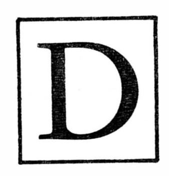
CYGNE.

Animal sacré chez les Celtes, il est interdit de les chasser en Bretagne sous peine de malheur et de mort ; le Cygne est un des aspects les plus fréquents que prennent les Femmes du Sid, messagères des dieux et de l'Autre Monde.

Parmi d'autres, Fand, Libane, Derbforgaill, déesses de l'Amour, ont recours à cette apparence.
Le Cygne est considéré comme animal solaire du fait de la blancheur de son plumage.

CYNAN MEIRIADAWC. Galles, Armorique.
Frère d'Adéon et d'Elen, il est l'équivalent du Conan Meriadec armoricain ; c'est lui qui aide Macsen à reconquérir son empire romain ; il lui laisse l'Armorique en récompense.
Afin de préserver la pureté de la langue brittonique, il fait couper la langue de toutes les femmes ; on dit également que les Bretons de l'Ouest eurent des femmes bretonnes et devinrent les Bretons bretonnants et que les Bretons de l'Est prirent des femmes gauloises et devinrent les Bretons gallos.

CYPRÈS.
Arbre sacré, associé à l'If ; il est très familier et symbolise l'amitié, la sociabilité et la longévité.



DA DERGA. Irlande.

Roi qui tient table ouverte en permanence avec ses nombreux chefs hospitaliers.

Un jour, Conairé se réfugie chez lui et l'hôtel de Da Derga est attaqué par les trois Fer et Ingcel-le-Borgne qui y mettent le feu.

DAGDA. Irlande.

Dieu suprême, Dieu Bon — Daga Devos — son vrai nom est Eochaid Ollathair, Dieu Tout-Puissant des Tuatha De Danann et sa résidence est Brug na Boyne.

Père d'Oengus, père du roi Bodb, de Cermat et de la triple déesse Brigitt, ses frères sont Elcmar, Nechtar et Midir, le Medros gaulois.

Il est le père du peuple, le premier dieu, l'Être Absolu (père des vivants, maître des morts), l'équivalent du Sukellos gaulois ; il n'est pas le père de tous les dieux, mais il exprime l'aspect « paternel » qu'implique la notion de chef dans les sociétés patriarcales.

Dieu Bon, « bon à tout » dans son omnipuissance et son omniscience, père nourricier, il est aussi guerrier, magicien, artisan, Seigneur de la Science Complète, Ruad Ro-Fhessa ; maître des éléments, il est aussi le dieu des druides.

- De conception plus primitive que Lug, son aura s'éteindra à l'avènement de ce dernier ; mais il représentera encore la mémoire des temps « anciens ».

- Il possède trois attributs remarquables :
  1. La Massue magique dont une extrémité donne la mort et l'autre la vie ; celle-ci a des équivalents

mythologiques célèbres : la Massue d'Héraklès, le Marteau de Thor, le Vazra du Mitra indo-iranien, la Vajra d'Indra, le Fulmen de Zeus, le bâton de Moïse, la lance d'Achille ou celle du Graal ; par cette Massue, il s'apparente à Pluton, maître de la vie et de la mort, à Jupiter, maître du ciel et de la vie, à Dis Pater, maître du monde souterrain et de la mort.

2. Le Chaudron d'Abondance, archétype du Graal arthurien, qui peut nourrir indéfiniment tous les humains ; il est la fécondité de la Terre et fait apparaître les richesses que l'homme en tire.
3. La Harpe d'Or magique qui joue seule les Trois Airs :
   — l'air du rire qui correspond à la jeunesse,
   — l'air des pleurs qui correspond à la vieillesse,
   — l'air du sommeil qui correspond à la mort,

   tous trois manifestations de l'âme qui est la Harpe elle-même.

- Les trois attributs du Dagda, la Harpe, la Massue, le Chaudron, représentent les trois fonctions des sociétés de type indo-européen :
  1. la classe sacerdotale des druides, magiciens, harpistes,
  2. la classe guerrière,
  3. la classe productrice, de l'abondance, de la sagesse populaire, du cycle des saisons.

- Rustre, ventru, paillard, goinfre, ses accouplements sont multiples, variés, périodiques avec les déesses de la Terre, du Sol ; avec la Morrigane, déesse de l'amour charnel et du combat, l'accouplement a lieu lors de sa toilette, « à cheval », ses neuf tresses au vent, sur la rivière « le Lit-du-Couple » ; elle l'avertit du dessein de ses ennemis et lui promet son aide dans ses combats.
  Il s'accouple aussi avec Boann, femme de Nechtan, dieu des eaux ; ils prolongent leur nuit pendant neuf mois ; au « matin » naît un fils : le Mac in dâ Og, le « fils-des-deux-jeunes » : c'est un exemple type de l'accouplement cyclique et rituel du dieu-mâle et de la déesse-mère la nuit de Samain. Ses accouplements périodiques avec les divinités telluriques assurent à son peuple sa protection

dans l'abondance et consacre l'union de la Terre et des Humains.
On raconte également cet épisode comme suit :
— la compagne du Dagda est une rivière, image de la vie en germe ; l'eau présente un aspect lunaire, féminin, purificateur et creuset de vie ; cette compagne, Boann, la rivière Boyne — Bo Vinda, la Vache Blanche — est sa propre belle-sœur, épouse de son frère Elcmar ; le Dagda éloigne Elcmar qui pense revenir au bout d'un jour et une nuit ; le Dagda suspend le cours du temps pendant neuf mois ; le Dagda et Boann engendrent Oengus-Force-Unique, appelé le Mac Oc, le Fils-Jeune. Oengus est un personnage de type apollinien et représente la Jeunesse, le Devenir.
La fille du Dagda est la grande triple déesse Brigitt, participant des trois fonctions.

• Le Dagda est une « sorte de régulateur du temps » ; on le considère comme le dieu de l'amitié, du contrat, de la « ruse juridique ».
Son aspect est hideux, ventru comme un bouddha, un œil démesuré, les cuisses énormes, les épaules larges, d'une taille prodigieuse, il est vêtu d'un capuchon et d'une courte tunique, tenue des gens du peuple ; ses bottes sont en cuir de cheval, poils à l'extérieur ; son énorme massue, arme primitive, est montée sur roues ; elle laisse une trace profonde et marque les frontières. Borgne, comme Odin, boiteux, maître des animaux sauvages, il tient souvent cette massue à la main, qui lui confère un aspect « varunien ».

• Pendant sa guerre contre les Fomoré qui le défient de manger le contenu d'un gigantesque chaudron, il engloutit tout à l'aide d'une louche ; cette goinfrerie jointe à sa sexualité généreuse, démonstration de vitalité renouvelée et de rite d'abondance, le marque dans les activités de la troisième fonction et en fait le frère du Bran Vendigeit gallois et le prototype de Gargantua.

Dans le même sens, Bress, le métis Fomoré-Tuatha, l'oblige à construire les fortifications de son château. Enfin, c'est lui qui, lors de la deuxième bataille de Mag Tured, promet de frapper inexorablement à l'aide de sa massue afin de donner la victoire à son peuple des Tuatha De Danann.

DAHUD. Armorique, Kornwall.

Dahud, la Bonne-Sorcière, fille de Gradlon, roi de Cornouailles et d'une fée scandinave morte en accouchant.
Elle est devenue Mélusine (Malam Lucinam) dans le Poitou, équivalente de la germanique Brunehilde, de la francienne Brunehaut, de la grecque Hécate et de la biblique Lilith.
Son nom semble venir d'un gaulois « dago-soitis » ; principe fondamental de la culture celtique, elle est gardienne de l'Eau, symbole de vie, et représente d'une part les « structures mentales celtiques », d'autre part la « révolte contre l'autorité patriarcale » ; elle est donc le principe féminin, marginalisé par la nouvelle société de type patriarcal et en même temps la Philosophie Druidique chassée par un christianisme intolérant et réducteur.
La chevelure de Dahud est d'or, couronnée d'algues et ses yeux verts ; à son cou se balance une grosse clef rouillée. Pour le punir de l'avoir traquée quand elle était sous forme de blanche biche, elle affuble le roi Marc'h de la crinière et des oreilles de son cheval.
Elle fait construire par son père Gradlon la ville d'Is, c'est-à-dire la « Cité d'en Bas ». Chaque soir, dit la légende élaborée par les sectateurs catholiques, Dahud prend un amant qu'elle fait étrangler au matin ; mais lorsque la ville d'Is est submergée par la mer, Dahud donne les clefs de la ville — qu'elle a subtilisées à Gradlon — à ses nombreux amants qui en sortent en parfaite santé. Elle saute en croupe de Gradlon qui s'enfuit mais le cheval s'enfonce ; Dahud disparaît dans les eaux et retourne vivre à Ker Is avec les « anciens habitants ». c'est le symbole du rejet de deux éléments, la pensée celtique, la pensée féminine ; mais un jour, Dahud ressurgira, comme Arthur : « le premier qui verra le clocher

d'Is sera roi » et Dahud et Arthur seront de nouveau vivants.

DAIRE. Irlande.
Roi d'Irlande. Une sorcière, vieille et horrible, l'oblige, lui et ses fils, à coucher avec elle sous menace de les dévorer ; Lugaid, un des fils de Dairé, se dévoue ; la sorcière devient alors une merveilleuse jeune fille, représentation de la Souveraineté.

DAITHE. Irlande.
Fille de Ross Aichi, sœur d'Ailill. Selon Ch.-J. Guyonvarc'h, son nom signifierait « lumière, légèreté, vivacité ».

DALLAN. Irlande.
Druide, aveugle, du roi Eochaid ; par sa magie, il retrouve Etaine, femme d'Eochaid enlevée par le dieu Mider.

DAME A LA FONTAINE. Galles, Irlande, Armorique.
En Galles, la Dame-à-la-Fontaine n'a pas de nom spécifique, en Irlande, elle peut être nommée Fand, en Armorique, Laudine de Landuc ou Viviane — Viviana.
Elle est le « génie » de la Fontaine, la Mère universelle de la Nature ; sa servante Luned — dans le cas de Laudine — omniprésente tient un rôle prépondérant, énigmatique, inséparable de celui de sa maîtresse dont elle est le double.
L'époux de la Dame est le Chevalier Noir qui défend la Fontaine contre les chevaliers — nouveaux prétendants — qui l'assaillent ; dès qu'un de ces prétendants triomphe, il devient à son tour l'époux de la Dame et le nouveau Gardien de la Fontaine.
Avant cette conquête, le héros affronte les forces mystérieuses « de la vie cosmique, de la vie spirituelle, de la vie sexuelle et de l'inconscient et des forces de l'Autre Monde ».
L'exemple le plus connu est celui d'Oxein qui élimine le Chevalier Noir puis le remplace.

DAMONA. Gaule.

Déesse des Sources et des Eaux Thermales. Elle peut former un couple avec Borvo « l'eau bouillonnante » ou avec Albius. M.L. Sjoestedt la nomme « Vache Grande » (damh, bœuf en irlandais).

DANA. Irlande.

Grande déesse des Tuatha De Danann, elle est placée sous le signe aérien de l'Aigle (ou Vautour, Faucon, Épervier) et du Corbeau (ou Grue).

Dana a pour époux le dieu Fomoré Bress ; elle s'apparente à la Dôn galloise et à Nantosuelta la Gauloise.

DANU. Irlande.

Déesse, correspond aux « Matrones » gauloises et à la Modron galloise.

DANUBIENS.

Sur les territoires occupés par les Celtes danubiens, on a pu identifier un certain nombre de divinités communes à celles des Celtes occidentaux :

— des déesses : Epona, Sirona, les Biviae, Triviae, Quadriviae, déesses des carrefours, Sula, les Suleviae dont Sentona et Noreia.

— des dieux : Apollo Grannos, Belinos, Mars-Toutatis, Mars-Latobios, Bindos-Neptunos, Jupiter Bussumaros, Jupiter Cernenos.

DARE. Irlande.

Fils de Fachna, noble ulstérien, propriétaire du Taureau merveilleux, le Brun de Cualngé ; tout d'abord, il accepte de donner son taureau à Medb puis le refuse, ce qui aura des conséquences fâcheuses.

DAURBLADA. Irlande.

Nom de la Harpe du Dagda.

DECHTIRE/DEICHTIRE. Irlande.

Mère de Cuchulainn qu'elle a conçu avec son frère Conchobar, père terrestre de Cuchulainn. Elle assure le

rôle de « cochère » de Conchobar et devient l'épouse de Fergus, fils de Roech. Son nom serait à rapprocher du mot « droiture ».

DÉESSE-MÈRE.

La Grande Déesse des Celtes ; lorsqu'elle n'est pas nommée, on lui attribue deux époux — comme Demeter la Grecque :
— un dieu du Ciel, Taranis,
— un dieu des Enfers, Esus ou Kernunnos (Esus représentant les forces telluriques arrivées à maturation sur terre que Kernunnos souterrain à engrangées pendant la saison froide).
Elle rejoint l'un et l'autre selon le cycle des saisons et « préside ainsi à toutes les forces régénératrices de la Nature ».

DEIRDRE. Irlande.

Deirdré est l'Irlande même, dans ses malheurs et son héroïsme historiques.
Fille de la femme de Fedelmir, conteur de Conchobar, elle se met à crier alors qu'elle est encore dans le ventre de sa mère.
Le druide Cathbad prophétise qu'une femme « aux boucles blondes, aux superbes yeux gris-bleu, aux joues pourpres comme la digitale, aux dents de neige d'hiver naîtra : mais pour elle, les hommes se battront, des meurtres auront lieu parmi les guerriers ulates, et que le malheur s'abattra sur l'Ulster à cause d'elle » ; cette femme est Deirdré dont le nom signifie Danger. Conchobar la fait élever chez lui, recluse ; Leborham, magicienne et femme de confiance de Conchobar, s'en occupe en secret.
Un jour — et c'est la vision de Deirdré — elle voit un corbeau sur la neige en train de boire du sang ; elle décide que l'homme à qui elle se destine aura ces trois couleurs : « l'homme que j'aimerai aura les cheveux noirs comme le Corbeau, la joue rouge comme le sang, la peau blanche comme la neige ». Leborham lui apprend que cet homme existe : c'est Noisé, un des fils d'Unesh.
Deirdré s'offre à lui, mais il refuse, car Conchobar l'a choisie comme future épouse ; elle lui jette un geis qui

l'oblige à l'enlever avec ses frères ; ils s'échappent de chez Conchobar puis au roi d'Écosse qui la désire également. Mais Conchobar la reprend ; Noisé est tué par Eogan Mané Main Rouge après un enchantement de Cathbad et une traîtrise de Conchobar qui provoque la « révolte » de Fergus, Dubtach et Cormac. Deirdré reste un an auprès de Conchobar, prostrée, dépérissant ; il la livre à Eogan, assassin de Noisé ; pendant que Conchobar l'emmène, Deirdré se jette de son char sur un rocher et se suicide.

DELBAETH. Irlande.
Il est la « forme indifférenciée », le chaos primitif ; père de Eithné, mère des dieux et père de Elatha, roi des Fomoré. Une autre tradition le donne comme père d'Eri, l'Irlande et de Elada, la Science.

DELBCHAEN. Irlande.
Fille de Morgan et de Coinchend Cenfada, promise à Art, qui la recherche.

DELGNAT. Irlande.
Une des cinq femmes de Partholon, propriétaire du chien-ophidien maître de la mort. Elle consomme le premier adultère avec l'Intendant ; elle représente la Fertilité et Partholon tue le Chien-dela-Mort.

DEMNE ou Finn enfant. Irlande.
Fils de Muirné et de Cumaill. Afin d'échapper aux tueurs de son père, en particulier à Goll, il est confié à Fiacail, Bodmall et la Grise de Luachair, druidesses de la forêt de Shabh Bloom.
Il accomplit ses premières prouesses à la chasse, devient le compagnon du brigand Fiacail, fils de Codma. Il se réfugie chez le forgeron Lochan qui lui forge ses armes et lui donne sa fille Cruithné pour une année ; il tue une laie monstrueuse qui ravage le Munster et l'offre en dot à Lochan.
Afin de devenir chef des Fiana, il est nécessaire de posséder la Connaissance, c'est-à-dire une initiation guerrière

et sexuelle chez les druidresses-sorcières écossaises ainsi qu'une initiation poétique et philosophique.
Il se rend chez le druide Finegas qui guette Fintan, le Saumon de Connaissance, depuis sept ans ; chargé de le faire cuire, Demné se brûle et suce son pouce afin d'apaiser la brûlure ; sur-le-champ, il devient l'Initié et son nom est alors Finn.
Il tue Aillen, Tuatha De Danann qui incendiait Tara chaque jour de Samain et devient désormais le premier personnage d'Irlande après le Haut Roi.

DEOGBAIRE. Irlande.
Appellation du druide-échanson qui doit posséder la connaissance des substances enivrantes et hallucinogènes.

DERB FORGAILL. Irlande.
Fille du roi Lochlann Forgall. Amoureuse de Cuchulainn elle part avec sa servante sous forme de cygnes au Lough Cuan, reliées entre elles par une chaîne d'or. Lors d'une chasse, Cuchulainn la transperce d'une pierre de sa fronde qu'il est obligé de retirer en suçant la blessure, ce qui leur interdit de s'unir charnellement ; il donne néanmoins à Derb Forgaill un fils et un compagnon : Lugaid-aux-Raies-Rouges.
Un jour que les femmes de la communauté urinent afin de « percer les piliers de neige », seule Derb Forgaill réussit ; les femmes lui crèvent les yeux, lui coupent le nez, les oreilles et les cheveux ; elle s'enferme dans sa maison où Lugaid, en la trouvant, meurt de compassion.

DERGDAMSA. Irlande.
Druide de Mog Neid, roi de Munster.

DEVANNOS et DINOMOGETIRAMOS. Gaule.
Divinités qui semblent correspondre aux Dioscures.

DIANCECHT. Irlande.
Chef Tuatha, père de Cian, lui-même père de Lug Lamfada ; il a deux autres fils, Miach et Oirmiach dont le nom signifie Boisseau et d'une fille, Airmed, la Mesure.

Dieu de la Médecine, c'est lui qui fabrique à Nuada une main en argent ; pour la seconde bataille de Mag Tured, il promet de guérir tous les blessés ; en effet, il détient les secrets des herbes et des sortilèges et peut ainsi ressusciter les morts en les plongeant dans la Fontaine de Santé.
Jaloux de son fils Miach qui — mieux que sa prothèse — a réussi la greffe du bras de Nuada, il le tue.

DIARMAID O'DUIBHNE. Irlande.
Diarmaid « aux-joues-rouges-comme-les-baies-du-sorbier-magique », son nom signifie l'Oubli.
Petit-fils d'une parente de Finn, son père nourricier est Oengus, le fils du Dagda ; son frère, transformé en sanglier, explique l'interdiction qui pèse sur Diarmaid.
Diarmaid accompagne Finn dans sa poursuite du cheval de Gilla-le-Dur jusqu'à la mer ; défié par un magicien, il le poursuit même dans un Puits qui le conduit à exterminer les quatorze gardiens du château de Tìr Fohin, le Pays-sous-la-Mer ; il y restitue le trône au souverain légitime, ami de Gilla-le-Dur.
Aimé et choisi par Grainné au moyen d'un geis d'obligation, il s'enfuit avec elle ; Finn, son ancien amant, les poursuit pendant sept ans ; Finn se bat contre Diarmaid qu'Oengus a rendu invulnérable. Grainné somme Diarmaid, hésitant, de lui faire l'amour ; Finn les rejoint enfin et oblige Diarmaid à chasser le Sanglier magique de Ben Gubain ; il le tue mais se blesse et Finn, par une traîtrise, le laisse mourir.

DIASPAD. Galles.
Moyen légal de protestation — cri perçant — qui possède des connotations magiques et sacrées.

DICHETAL DO CHENMAID. Irlande.
Incantation « du bout des doigts ».

DIL. Irlande.
Druide, père de Moncha, mère du roi Fiacha Muillethan.

DIOSCURES. Gaule.

L'équivalent exact du nom celtique est hypothétique ; certains pensent aux deux assesseurs de Lug ; Momoros, le Cygne, et Atepomeros, le Cavalier. Très populaires dans toute la Gaule, ils sont « les symboles funéraires des deux hémisphères ». Dieux astraux, ils guident les voyageurs et les navigateurs et assurent la protection des cavaliers. Ils n'ont pas de parenté idéologique avec les Castor et Pollux gréco-latins.

On les nomme aussi Devonnos et Dinomogetiramos.

DIS PATER. Gaule.

Nom latin ; son nom gaulois serait Orgos ; tous les Gaulois se disent issus de lui ; il est sans doute le « premier homme » pour les Gaulois, à l'image de l'Adam biblique, puis divinisé, devenu maître de la vie et de la mort, à l'origine des êtres et des choses.

Père de la richesse souterraine comme Pluton ou Hadès et celui des techniques agricoles comme Déméter, « il est la transposition poétique d'un fait de civilisation » comme l'écrit J. Markale.

Il est représenté vêtu d'une tunique courte à capuchon — la cuculla — et barbu bienveillant. Il peut se manifester par le soleil, les éclairs, le vent, les nuages ; ses attributs sont :

— la Massue ou le Maillet dont une extrémité peut tuer et l'autre redonner la vie, à l'image du Dagda irlandais ;

— le Chaudron magique d'abondance qui ne s'épuise jamais, Chaudron de résurrection dont les avatars sont le tonneau, la coupe, le graal, le calice.

En tant que dieu chthonien, il est lié à la mort et à la nuit, mais il est aussi géniteur, rayonnant et lumineux, au caractère guerrier, Dieu-druide, maître de la science, de la sagesse et de la « magie »

DITHORBA. Irlande.

Un des trois rois d'Irlande, avec Aed Ruad et Cimbaeth, qui doivent régner à tour de rôle pendant sept années chacun.

DIURAN. Irlande.
Poète de Malduin ; il permet à ses compagnons de s'enfuir de l'Ile Mystérieuse. Il plonge dans une fontaine « magique » qui lui octroie la santé pour toute la durée de sa vie.

DIVONNA. Gaule.
La « Divine » ou la « Sacrée », déesse des sources et des rivières.

DIWRNACH. Galles.
Possesseur du Chaudron ; il est tué par Llenlleawc avec l'épée d'Arthur.

DOMANCHENN. Irlande.
Tuatha De Danann, père de Luaine.

DOMNAN. Irlande.
Déesse Fomoré dont le nom est en relation avec les peuples Fir Domnan et la Domnonée.

DON. Galles.
Ses cinq enfants sont les dieux Amaethon, Gilwaethwy, Govannon, Gwyddyon et la déesse Arianrod. On trouve leur équivalent chez les Tuatha De Danann irlandais et Don est le nom gallois de la déesse Dana.

DONN. Irlande.
Donn le Sombre, le « Brun Roux », dieu des morts, en même temps redoutable et protecteur : c'est le premier Goidel qui pose le pied en Irlande.

DONN DESA. Irlande.
Champion parmi les hommes d'Irlande ; il a trois petits-fils : Fer Lê, Fer Gal, Fer Rogain, compagnon de fosterage de Conaire.

DORDMAIR. Irlande.
Fille de Domnall Maeltemel-le-Belliqueux ; druidesse écossaise initiatrice, elle reçoit Cuchulainn et ses deux compagnons Conall et Loegairé mais seul Cuchulainn

réussit la dernière épreuve qu'elle leur impose : sauter et se reposer à l'horizontale sur une épée fichée en terre, pointe en l'air ! Cuchulainn reste chez elle pendant un an.

DRON. Irlande.
Dron-la-Solide, la « carrée », fille de Laren et épouse du druide Mog Ruith.

DRUIDES.
Dépositaires de la Science, leur nom évoque l'arbre, le bois, le chêne, mais aussi le savoir et le voir.
Ce sont les pendants des Brahmanes de l'Inde ; plusieurs classes existent à l'intérieur de leur caste :
— prêtres sacrificateurs,
— devins,
— satiristes,
— vates (médecins),
— scientifiques et philosophes ;
ils ont aussi un rôle de conseiller auprès du roi ; ils sont juges, historiens, mémoire vivante de la communauté ; ils s'expriment avant le roi, ce qui indique nettement leur prépondérance sociale et politique.
Chr.-J. Guyonvarc'h et Françoise Le Roux ont recensé les termes dont on qualifie les druides et les ont classés en deux catégories :
— termes généraux : philosophes, sages, théologiens, prêtres, mages ;
— termes spécialisés : bardes, poètes, musiciens, harpistes, vastes, eubages, gutuater, devins, augures, haruspices, astronomes, médecins, historiens, sorciers, satiristes, échansons, conteurs, juges.
Tout druide peut être considéré comme « homme primordial » dans la mesure où il assume la « pérennité de l'équilibre cosmique » ; les druides ont constamment prédit qu'à la fin du monde, seuls régneront l'eau et le feu.

DRUIDESSES.
Femmes qui initient les jeunes gens, les héros tels que Cuchulainn et dont le pays est l'Ecosse ; elles dispensent

une éducation de type initiatique aux plans guerrier, magique (on les qualifie de sorcières et de prophétesses), sexuel, philosophique, traditionnel. On retrouve dans leurs activités les rôles essentiels de la Femme, initiatrice « érotico-guerrière » et poétesse, expression de deux visions indissociables de la Vie : l'Amour et la Mort.

DRUIDESSES de l'Ile de Sein. Armorique.
Elles ont le pouvoir de revêtir des formes animales — souvent celles du Cygne ou de la Corneille —, celui de calmer le vent et les eaux.

DRUIM DAMHGAIRE. Irlande.
Forteresse munsterienne assiégée par Cormac Mac Airt, contre Fiacha.

DRUNTIA. Gaule.
Déesse gauloise liée au Sapin ; qualifiée de « reine » des Druides.

DRUTWAS. Galles.
Fils de Tryffin ; son épouse, une femme-fée, lui fait cadeau de trois oiseaux merveilleux : Adar, Lywch, Gwyn qui comprennent les paroles humaines et exécutent toute chose que demande leur maître. Drutwas provoque Arthur par l'intermédiaire de ses oiseaux et leur demande de tuer la première personne humaine qu'ils rencontreraient ; Arthur, averti par la propre sœur de Drutwas, se cache et c'est Drutwas qui est tué sur le lieu du rendez-vous.

DRUTWYN. Galles.
Petit chien de Greit ab Eri sans lequel on ne peut chasser Twrch Trwyt.

DUACH. Irlande.
Ancêtre de Tailtiu, reine et mère adoptive de Lug.

DUBTHACH DOEL ULAD. Irlande.
Dubthach dit « Langue-de-Bousier » ou le Bousier d'Ulster, c'est-à-dire qui a l'injure facile et « le goût immo-

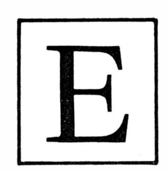
déré de semer la discorde », véritable « langue de vipère ».
Poète maléfique, il massacre toutes les filles d'Emain Macha ; dans « l'affaire Deirdré », il se révolte contre Conchobar et s'exile en Connaught avec Fergus et Cormac.

DUNAWD. Galles.
Fils de Unwch.

DUN ETAIR. Irlande.
La bataille de Dun Etair se déroule au nord de Dublin, à Howth.

DU TRAWS. Galles.
Le « Noir-Oppresseur », dernier adversaire d'Owein qui doit le vaincre pour obtenir sa totale réhabilitation.
Il tient prisonnier vingt-quatre filles dont il a tué les compagnons ; vaincu par Owein, il change de nature et redevient hospitalier.

DYLAN. Galles.
Dylan, Le-Fils-de-la-Vague, engendré par Arianrod ; il devient Dylan Eil Ton, « le plus rapide des poissons ».



EAU.

L'eau est la mère, la matrice universelle, primordiale, d'où vient toute vie, apportant avec elle abondance et santé. Dans le domaine celtique, son symbolisme se manifeste surtout dans les sources et plus particulièrement les sources captées et domestiquées, autrement dit les Fontaines dont la plus célèbre est celle de Barenton ; une autre, non loin et christianisée est celle de Sainte-Anne-d'Auray, Ker Anna, qui perpétue l'antique tradition.

L'eau est un des trois éléments fondamentaux avec la Terre et l'Air ; elle est fécondante, guérisseuse, purificatrice du corps et de l'âme ; le baptême dans le Chaudron s'apparente aux baptêmes par l'eau dans de nombreuses autres mythologies.

EBER DONN. Irlande.

Homme primordial au même titre que Partholon ou Nemed.

EBLIU. Irlande.

Marâtre de Rib et Ecca.

ECCA. Irlande.

Fils d'un roi d'Irlande ; frère de Rib ; conseillé par Ebliu, sa marâtre, il cause un grave affront à son père puis s'enfuit du Munster avec tous les siens, son frère et Ebliu ; bientôt, son frère Rib se sépare d'eux.

Ils atteignent Brug na Boyne, domaine féerique de Oengus, fils du Dagda qui leur demande de partir ; ils restent et Oengus tue tous leurs chevaux ; devant leurs reproches, il leur offre un cheval qui a la particularité de devoir

constamment marcher au pas au risque de provoquer la mort.
Lors d'une halte, ils oublient cette obligation et d'entre les pattes du cheval jaillit une fontaine magique ; autour, Ecca fait construire une maison qu'une femme est chargée de maintenir fermée.
Ecca acquiert la souveraineté de la moitié de l'Ulster ; il a deux filles avec Ebliu : Ariu et Libane.

EDERN. Galles, Armorique.
Fils de Nudd, chevalier de la cour d'Arthur, dont l'attribut est l'épervier mais intimement lié au cerf et au culte de la nature. On le voit accompagné d'une « belle cavalière » au cheval blanc et d'un nain qui provoque Geroint qui le vainc lors du tournoi de Kaerdyff. Il se bat à Mont Badon contre les Saxons.

EIDOEL. Galles.
Fils d'Aer ; parent de Mabon qu'il faut absolument retrouver afin que Kulhwch et Olwen s'appartiennent l'un l'autre.

EIS ENCHENN. Irlande.
Tête d'oiseau, borgne de l'œil gauche, démon féminin que Cuchulainn tue sur le chemin du retour de chez Scathach.

EITHNE. Irlande.
Épouse d'Elcmar du Sidh de Brug na Boyne, elle a des rapports extra-conjugaux avec le Dagda et donne naissance à un fils que le Dagda confie en fosterage à Mider, du sidh de Bri Leith : ce fils se nomme Oengus, le Mac Oc, « le Fils Jeune ».
Avec Lug, elle devient la mère divine de Cuchulainn.

EITHNE. Irlande.
Fille de Delbaeth — la Forme — elle est une des personnifications de l'Irlande. Grande divinité féminine, un des aspects de la Grande Brigit, mère de tous les dieux, en particulier de Lug dont elle est aussi l'épouse.

EITHNE AITENCHAITHRECH. Irlande.
Femme de Conchobar.

EITHNE INGUBA. Irlande.
Femme de Cuchulainn.

ELATHA. Irlande.
Elatha Mac Delbaeth, fils de Delbaeth ou le Savoir, fils de la Forme. Roi des Fomoré, père du roi Bres-le-Métis qu'il engendre avec Eriu — l'Irlande — qu'il a prise de force ; il lui fait don d'un anneau de connaissance par lequel ils se découvrent frère et sœur.

ELCMAR. Irlande.
Frère du Dagda, époux d'Eithné du Sidh de Brug na Boyne, son nom signifie « envieux, jaloux ».
Il est opposé à son frère, « le dieu-bon », le Dagda, et à Mider qui le dépossèdent de sa terre au profit d'Oengus. Justement, Oengus est né de l'union du Dagda et de la femme d'Elcmar, Boand — autre nom d'Eithné.

ELEN. Galles.
Fille d'Eudav, princesse de l'île de Môn ; Macsen, empereur de Rome, vient, à la suite d'un rêve, jusque dans l'île afin de l'épouser. Elle en profite pour faire construire trois forteresses : Kaernarvon, Kaermyrddyn et Kaerllion-sur-Wysc qui deviendra la résidence principale d'Arthur.
Elen a deux frères : Adeon et Cynan Meiriadawc.

ELFFIN. Galles.
Fils de Gwyddnu ; il recueille Taliesin dans le filet magique de son père ; Taliesin devient son précepteur. Maelgwn, son oncle, fait jeter Elffin en prison car celui-ci prétend que sa femme est égale à la sienne et que Taliesin « dépasse la valeur de tous ses bardes de cent coudées ».
Elffin est un des héros de la bataille de Mont Badon contre les Saxons.

ELGNAT. Irlande.
Une des femmes de Partholon, premier occupant de l'Irlande après le déluge ; elle invite le serviteur Topa à faire l'amour avec elle.

ELGNO L'ANCIEN. Galles.
Il est surnommé le « second bouclier » du roi Uryen ; il est tué lors d'une bataille contre Unwch.

ELIAVRES. Vannetais.
Enchanteur, druide qui désire la reine ; pour cela, il fait coucher le père de Karadoc avec une truie ; de cette union nait le sanglier fabuleux Tortain, le Twrch gallois.

ELOAS. Irlande.
Son nom signifie la « connaissance » ; c'est un des trois druides les plus importants des Tuatha De Dannan.

EMAIN MACHA. Irlande.
Capitale sacrée des Ulates, fondée par la déesse Macha ; résidence du roi Conchobar, lieu « où commencent et finissent toutes les épopées ulstériennes ».

EMER. Irlande.
Fille du roi Forgall Manach le Rusé, ancienne épouse de Manannan ; Conchobar veut la marier à Cuchulainn car elle est « femme douce, vertueuse, belle, sensuelle, musicienne et couturière » ; Forgall refuse, envoie Cuchulainn chez Scathach-la-Magicienne en pensant qu'il ne reviendra pas ; mais il revient et enlève Emer d'Emain Macha.
Emer devient la femme de Cuchulainn et veut éliminer Fand, amante de Cuchulainn dont le lieu de rendez-vous est l'If de Cend Tracha ; elle accorde son pardon et le druide de Conchobar lui fait boire le breuvage d'oubli de sa jalousie.
Son nom est proche de « millefeuilles » ou d'« ambroisie ».

ENFANT-OISEAU. Armorique.
Personnage féerique, lavé par sa sœur, tué par sa mère, mangé par son père.

ENID. Galles.
Fille d'Ynywl, c'est à elle que revient la tête du cerf lors du banquet de son mariage.

EOCHAI. Irlande.
Roi fortuné et bon des Fir Bolg, troisième peuple mythique ayant peuplé l'Irlande.

EOCHAID. Irlande.
Eochaid Fedlech ou Aireainn, roi suprême des Gaëls à l'époque de la seconde courtise d'Etaine, roi de Tara, père de la reine Medb.
Les nobles lui demandent de se marier ; on lui vante Etaine, la plus belle fille d'Irlande qu'il épouse et ramène à Tara.
Lors de la troisième courtise d'Etaine, Eochaid la perd au cours d'une partie d'échecs au profit de Mider qui lui avait laissé gagner les deux premières parties pour mieux l'appâter.
Ils s'enfuient sous la forme de deux oiseaux ; Eochaid les poursuit en s'acharnant sur tous les sidhs des Tuatha De Dannan ; Mider finit par lui rendre une fausse Etaine qui n'est autre que la propre fille d'Etaine et d'Eochaid ; il couche avec elle mais s'aperçoit bientôt de la tromperie ; il essaie de la faire disparaître mais elle survit et devient la mère de Conairé le Grand.

EOCHAID OLLATHIR. Irlande.
Un des qualificatifs du Dagda qui signifie Tout-Puissant.

EOCHAID TALON JAUNE. Irlande.
Roi d'Ulster, père d'Assa ou Ness.

EOCHU. Irlande.
Fils d'Erc, dernier des souverains du peuple Fir Bolg, tué à l'arrivée des Tuatha De Dannan.
C'est sous son règne qu'il n'y eut aucune pluie en Irlande mais seulement de la rosée, qu'il n'y eut plus de mensonge et que fut appliquée pour la première fois la justice.

EOGAN. Irlande.

Fils de Durthacht ; il tue Noisé à la demande de Conchobar qui lui donne Deirdre en récompense ; mais Deirdre se suicide.

EOGAN MOR. Irlande.

Fils de Mog Neid et du roi du Munster ; père du roi Fiacha Muillethan qu'il a conçu avec Moncha, fille du druide Dil.

ÉPÉE de Nuada. Irlande.

Un des quatre objets magiques rapportés de Findias en Irlande par les Tuatha De Dannan ; cette épée est infaillible et celui qu'elle blesse en meurt.

Les trois autres objets sont le Chaudron, la Pierre de Fail, la Lance de Lug.

EPONA. Gaule.

La grande déesse-cavalière ou déesse-jument des Gaulois et des Gallo-Romains (gaulois epos = cheval), elle a un rôle psychopompe ; on la voit souvent avec une pomme, un oiseau, un chiot, un enfant.

Elle a comme équivalents Rigantona qui semble préceltique, Rhiannon galloise, Macha irlandaise ; elle est devenue sainte Reine chrétienne. Epona a pour attribut la Jument avec laquelle elle est toujours représentée ; on la voit également avec une corne d'abondance ou une corbeille de fruits. En tant que Jument divine, elle assure le transport des âmes dans l'Autre Monde ; célibataire, exception dans les sociétés divines indo-européennes, elle appartient à la fonction guerrière puis est devenue par la suite la protectrice des cavaliers, des conducteurs et des voyageurs. On la trouve représentée sur l'ensemble du territoire gaulois et semble avoir été honorée dans de nombreux foyers comme convoyeuse des âmes, les protégeant au cours de leur dernier voyage.

ÉRABLE.

Arbre lié à la guerre, l'agressivité ; il est dédié au dieu Smertos, porteur d'une torche d'érable et vainqueur du serpent.

ERC. Irlande.
Fils de Coirpré ; son père ayant été tué par Cuchulainn, il est enrôlé par la reine Medb pour le combattre. Il tend un piège à Cuchulainn et le transperce de son javelot magique puis il est tué par Conall qui venge ainsi son ami.

ERCOIL. Irlande.
Héros qui, lors du festin de Bricriu, est vaincu par Cuchulainn.

EREMON. Irlande.
Premier roi des Gaëls (Goidels) à régner en Irlande.

ERINWYCH AMHEIBYN. Galles.
Serviteur d'Arthur.

ERIU ou ERI. Irlande.
C'est l'Irlande elle-même, dite fille de Deldaeth — la Forme.
Amoureuse d'un inconnu venu par bateau qui lui offre, en repartant, un anneau de reconnaissance ; il se nomme Elada — la Connaissance — fils de Delbaeth : ils sont donc frère et sœur.

ES. Irlande.
Fille du roi Eochaid et de sa propre fille ; épouse d'Eterscel, roi suprême d'Irlande.

ESCLADOS LE ROUX. Armorique.
C'est le Chevalier « Noir », gardien de la Fontaine de Barenton/Beleton ; c'est l'équivalent de l'Irlandais Cûroi mac Daere.

ESPACE BLANC.
Terme commun à tous les Celtes pour désigner l'idée de paradis :
— vieux-celtique : Vindomagos
— gaëlique : Find mag
— gallois : Gwynfa
— breton : Gwenva

ESRAS. Irlande.
Un des quatre druides primordiaux des Tuatha De Danann ; il règne sur Gorias, une des îles du « Nord du Monde », d'où vient la lance de Lug.

ESS ENCHENN. Irlande.
Magicienne d'origine écossaise qui jette un « geis » sur Cuchulainn ; celui-ci lui tranche la tête.

ESSYLLT. Galles.
Nom primitif d'Yseult.

ESSYLLT VINWEN. Galles.
Yseult-aux-lèvres-blanches, dame de la cour d'Arthur.

ESUS. Gaule.
Grand dieu gaulois, son nom signifierait le « Maître », ou le « Meilleur », ou le « Bon Maître » ; son nom ainsi que sa personnalité restent entourés d'un mystère dû à son ancienneté et certains pensent qu'il est peut-être l'ancêtre de tous les autres dieux gaulois.
Dieu défricheur, il est la force motrice du monde et des êtres, énergie créatrice. Tout ce qui « jaillit » avec force vient de lui : « l'eau de la Terre, le sperme de l'Homme, les Arbres ». Il est à l'origine de toute vie, passion et mouvement comme l'Eros grec, et cumule les vertus immémoriales de la forêt, de la végétation, de la fécondité animale et humaine ainsi que du courage indomptable.
Il est le « Divin Bûcheron », lié au symbolisme de l'Arbre, axe du Monde, et du mystère de la Forêt primitive, lié spirituellement au Sanglier. On le représente, vêtu d'une tunique courte, en tenue traditionnelle de bûcheron gaulois ; de l'arbre qu'il élague apparaissent trois oiseaux perchés, ou une tête de Taureau ou « le taureau aux trois grues » : Tarvos Trigaranos (devenu Tergavant dans la Chanson de Roland) ; lorsque le bûcheron détruit la vie de l'arbre — l'Arbre de Vie — c'est pour mieux en délivrer toute la vie potentiellement contenue : ainsi, « de la mort renaît la vie ».

Esus est associé à la Grande Déesse de la fécondité créatrice, représentée par les Trois Grues et trompe avec elle Kernunnos, le Dieu Cornu.
Avec Esus, on aborde simultanément deux dimensions : celle de la guerre et celle de l'agriculture ; il est ainsi l'archétype de la fonction royale qui assure et prospérité et résurrection.
Il représente le trait d'union entre le Monde Terrestre et les Mondes Souterrain et Céleste et les auteurs latins ont eu tendance à parler de lui comme d'un dieu féroce sans bien comprendre son rôle exceptionnel dans le domaine gaulois.
Par son rapport avec le Taureau aux Trois Grues, il peut être rapproché du héros irlandais Cuchulainn.

ETAINE. Irlande.
Etaine-la-poétesse, fille de Diancecht, fille de la Forme indifférenciée, fille des chevaux de l'Océan. Divinité féminine souveraine qui, dans le monde terrestre, est femme du roi Eochaid et dans l'Autre Monde, celle du dieu Mider.
Avec Eochaid, roi de Tara, elle donne naissance à celle qu'on nomme Etaine 2.

ETAINE. Irlande.
Fille d'Ailill, roi du Nord-Est de l'Irlande ; c'est la plus belle fille d'Irlande que Mider réclame pour lui à Oengus. Etaine épouse Mider et reste un an chez le Mac Oc puis revient au sidh de Bri Leith. Fuamnach, première épouse de Mider, jalouse, transforme Etaine en une mare d'eau qui se dessèche et produit une larve ; elle devient un insecte de couleur pourpre extraordinairement beau ; Etaine cohabite néanmoins avec Mider mais Fuamnach provoque une tempête qui l'emporte pendant sept années dans les airs ; elle retombe enfin dans le manteau du Mac Oc qui l'emmène dans sa chambre de Cristal (ou de Soleil), remplie d'herbes grâce auxquelles elle retrouve ses couleurs merveilleuses. Fuamnach la fait enfin tomber dans la coupe de la femme d'Etar qui l'avale et de qui elle renaît, mille douze ans après sa première naissance.

C'est la seconde vie d'Etaine, femme d'Eochaid Aireainn ; son frère Ailill Anglonnach devient amoureux d'elle et « se languit ». Pendant l'absense d'Eochaid, Etaine le soigne et l'invite même à assouvir son désir ; mais un sommeil magique l'envahit ; Etaine l'attend et aperçoit une ombre qui ressemble à Ailill ; elle se rend compte que ce n'est pas lui mais Mider de Bri Leith qui lui rappelle qu'autrefois ils étaient mariés et que la situation du moment est due aux incantations de Brezal et à la magie de Fuamnach.
Mider l'invite à le retrouver si Eochaid y consent ; c'est Mider qui avait plongé Ailill dans le sommeil ; il guérit rapidement.
Etaine s'envole avec Mider sous forme de Cygne dans un tertre de la plaine de Tara.
Personnification de la Souveraineté, la voici, vêtue d'un manteau brodé de pourpre claire qui recouvre une longue robe de soie verte bordurée d'or rouge ; deux tresses de cheveux dorés encadrent son visage aux joues de digitale, aux dents de perles, aux yeux gris de jacinthes, aux lèvres rouges et fines, et ses mains blanches comme neige.

ETAINE. Irlande.
Fille d'Eochaid et d'Etaine, épouse de Cormac, roi d'Ulster ; il la répudie car ils ne peuvent avoir qu'une seule fille : Mess ; mais finalement Cormac la reprend.

ETAR. Irlande.
Noble et héros d'Ulster, père involontaire d'Etaine ; il provoque sa seconde naissance sous la forme d'un ver.

ETARCUMUL. Irlande.
Fils adoptif d'Ailill et de Medb, il se bat contre Cuchulainn en dépit des mises en garde de Fergus ; Cuchulainn semble l'épargner puis d'un coup d'épée, il coupe l'herbe sous lui, d'un second coup, il découpe ses vêtements, d'un troisième, il lui rase la tête ; pour en terminer, il le fend d'un seul coup de la tête aux pieds.

ETERSCEL. Irlande.
Roi suprême d'Irlande, père de Conairé; concubin de Mess Buachalla, époux d'Es, fille incestueuse du roi Eochaid et de sa propre fille.

ETHAIN. Irlande.
Un des trois filid du roi Conn Cetchathach.

ETHNE. Irlande.
Fille du roi Fomoré, Balor; mère de Lug Lamfada; femme de Cian, Tiatha De Danann.

ETHNE AITENCHAITHRECH. Irlande.
Ethné-aux-cheveux-de-genêt, épouse de Conchobar; son autre nom est Mugain.

ETHNE INGUBE. Irlande.
Femme de Cuchulainn pour une année.

ETHNE UATHACH. Irlande.
Fille de Crimthann; on la nourrit de la chair de jeunes enfants pour accélérer sa croissance afin qu'elle puisse se marier plus tôt.

ETLYM GLEDDYFCOCH. Galles.
Le Chevalier-à-l'épée-rouge; il se déclare vassal de Peredur et se rendent tous deux chez la Reine des Prouesses (ou la Comtesse); Peredur y vainc trois cents chevaliers de la Comtesse qui est amoureuse — sans jamais l'avoir vu — d'Etlym; ils couchent ensemble.
Peredur, après avoir vaincu le Serpent Noir du Tertre, donne la Pierre de Richesse à Etlym qui rejoint définitivement la Reine des Prouesses.

EURDDYL. Galles.
Sœur d'Uryen.

EVNISSYEN. Galles.
Demi-frère de Branwen et de Bran Bendigeit; frère de Nissyen, il représente tout son contraire: Evnissyen repré-

sente la haine, engendre la discorde, le désordre, brouille ceux qui s'entendent.
Il déjoue les plans de Matholwch et des Gaëls qui avaient caché leurs soldats dans des sacs afin de massacrer les gens de Bran ; il mutile tous les chevaux de Matholwch et jette dans le feu Gwern, le fils que Branwen a eu avec Matholwch.
La guerre continue entre Gaëls et Bretons ; pris de remords, il se sent obligé de se sacrifier : en se cachant dans le chaudron de résurrection que possèdent les Gaëls, il se dilate et le fait exploser en explosant lui-même.

EVRAWC. Galles.
Père de sept fils dont Peredur ; grand amateur de tournois, il est tué au cours d'un de ceux-ci ; les six frères de Peredur y périssent aussi.



FACHTNA. Irlande.
Médecin du roi Eochaid.

FACHTNA FATHACH. Irlande.
Fils de Senchcha, druide d'Ulster. Père du druide Cathbad, on le considère aussi comme le père du roi Conchobar.

FAITH. Irlande.
Nom commun du druide qui correspond au gaulois « vatis ».

FAL LIA. Irlande.
La Pierre de Fâl, omphalos, Pierre Centrale d'Irlande; elle est le symbole du pouvoir légitime du souverain suprême. Elle se met à crier si l'homme qui s'y assoit prend légalement le pouvoir : sans ce cri, pas de souveraineté légitime.
La Pierre vient d'une des îles du Nord du Monde, Falias. Cuchulainn la brise d'un coup d'épée car elle n'a pas crié lorsqu'il s'y est assis.

FAND. Irlande.
Fille d'Aed Abrat, épouse du dieu Manannan, son nom signifie « larme » et/ou « hirondelle » ; Fand représente la grâce, épouse du dieu de l'Océan.
Blessée par Cuchulainn lorsqu'elle volait sous forme de femme-oiseau, elle vit un mois avec lui pour qu'il « oublie les phantasmes de son subconscient ». Emer, femme de Cuchulainn, essaie de la supprimer lorsqu'ils se rencontrent sous l'If de Cend Tracha, puis elle demande à

Cuchulainn d'abandonner Fand qui part finalement avec Manannan.
L'impasse de la relation de Cuchulainn avec Fand signifie que celui-ci ne peut transcender sa « fonction héroïque » pour accéder à celle de la souveraineté.

FANTÔMES.
Les fantômes représentent généralement des habitants de l'Autre Monde.
Les trois Fantômes de Hibar-glend (Vallée des Ifs) se vengent de Finn et des siens pour avoir tué leur sœur Guillend Craoisletré en les battant et les ensorcelant toute la nuit.
Ces fantômes peuvent être :
— le Géant à l'œil rond comme l'œuf de merle et les jointures noires comme du charbon (le merle représente le ciel, le charbon la terre et l'œuf la création) ;
— la vieille-à-trois-têtes : une qui rit, une qui pleure, une qui dort ; elle représente les trois âges de la vie : la jeunesse, la vieillesse, la mort ;
— le tronc-sans-tête avec un œil sur la poitrine.
Tous sont d'anciennes divinités solaires devenues chthoniennes.

FEBAL. Irlande.
Père de Bran.

FEDELM. Irlande.
Prophétesse à l'épée de bronze blanc ; elle apparaît soudain aux armées de Medb sous un aspect qu'on n'oublie pas facilement :
« Le visage étroit en bas et large en haut, les sourcils noirs, sombres ; trois tresses, deux sur la tête, la troisième tombant jusqu'aux talons, trois pupilles dans chaque œil ; elle tient une épée de bronze incrustée d'or ; elle procède à l'incantation par l'illumination ; elle prédit à Medb sa vision rouge. »
Elle est la femme de Loégairé.

FEDELMID. Irlande.
Couteau du roi Conchobar.

FÉE. Voir Banshee.
Fata, Fada en Provence, Fade en Gascogne, Fadette, Fayette, Fadet, Farfadet.

FEMME-CYGNE. Armorique, Irlande.
Lorsqu'elles se posent sur terre, elles laissent leurs plumes et apparaissent nues, souvent près de lacs ou de cours d'eau.
Symboles solaires et de la lumière fécondante, elles sont des personnages de l'Autre Monde qui ont souvent des aventures avec des hommes de la terre.

FEMME-SORCIÈRE. Écosse, Irlande.
Elles vivent en communautés, dans les Hautes Terres d'Écosse ; elles sont les initiatrices des jeunes hommes de bonne famille des sociétés celtiques.
Dépositaires profanes et sacrées de deux fonctions essentielles et existentielles, « l'amour et la mort », elles les transmettent de génération en génération. Elles sont ainsi à l'origine de la « deuxième naissance » — sociale — de ces jeunes gens, en particulier dans leur intégration de leur activité combattante et sexuelle.

FER CAILLE. Irlande.
C'est l'Homme des Bois, l'Homme Primitif, laid, monstueux ainsi que sa compagne ; il est le prophète des catastrophes, cataclysmes et bouleversements de la société.

FERCHERTNE. Irlande.
Fils de Garb, petit-fils de Fer Rossa Ruaidh, arrière-petit-fils de Rudraige.

FERCHERTNE. Irlande.
Fils de Coirpre ; un des poètes de Conchobar.

FERCHERTNE. Irlande.
Poète de Cûroi ; il le venge en jetant Blathmait d'une falaise au pied de laquelle il s'écrase avec elle.

FERDEAH. Irlande.
Fils de Damân, condisciple de Cuchulainn lors de son initiation chez Scatach, il est également son frère de lait. Couvert d'une peau de corne, il ne peut être vaincu que par Cuchulainn, le seul qui connaisse un « coup » (ou un tour) de plus que lui. Lors de la Tain Bô Cualngé, Medb, après l'avoir enivré et lui avoir promis sa fille, l'envoie contre Cuchulainn : ils combattent durant trois jours. A la fin du combat, Ferdeah est tué par le coup que Scatach a appris au seul Cuchulainn, le « gae bolga » ; Cuchulainn pleure avec émotion son ancien camarade d'initiation.

FERDIAD CONGANCHNESS. Irlande.
Ferdiad-à-la-peau-cornée ; à l'inverse des autres héros celtiques, il est invulnérable, à l'image d'Achille ou Siegfried.

FEREN. Irlande.
Fils de Sisten, son nom signifie « ceinture » ; c'est un des quatre régents du monde.

FERGOLA. Irlande.
Cocher d'Ailill qui oblige Conchobar à l'accueillir pendant un an à sa cour d'Emain Macha afin que les jeunes filles ulates l'honorent. Fergola symbolise la victoire du culte lunaire — la lune est le « seigneur des femmes » — mais aussi « la simutanéité de deux cultes opposés » : il revient parmi les siens avec deux chevaux bridés d'or offerts par Conchobar.

FERGUS-BOUCHE-BLANCHE. Irlande.
Poète de Finn et des Fianna.

FERGUS-COTE-ROUGE. Irlande.
Frère de Iarbonel le Devin et d'Anniend.

FERGUS-DENTS-NOIRES. Irlande.
Frère de Fergus-Longs-Cheveux et de Fergus-Feu-de-Breg.

FERGUS-FEU-DE-BREG. Irlande.
Frère de Fergus-Dents-Noires et de Fergus-Longs-Cheveux.

FERGUS-LONGS-CHEVEUX. Irlande.
Frère de Fergus-Dents-Noires et de Fergus-Feu-de-Breg.

FERGUS MAC ROIG. Irlande.
Roi d'Ulster, fils du Grand-Cheval, second époux de Ness, amant de Medb, premier mari de Flidais.
Il est d'une taille démesurée, ayant une force égale à celle de sept cents hommes ; sept porcs et sept bœufs lui sont nécessaires à chaque repas, sept femmes pour le satisfaire chaque nuit ; ses testicules sont gros comme des sacs de farine. Ses deux femmes le rattachent à deux notions différentes : Flidais à la Forêt primitive, Medb à l'Esprit guerrier. Dépossédé de son royaume par Conchobar, il entre en révolte contre lui après la traîtrise de celui-ci et des fils d'Usnech dans « l'affaire Deirdré » dont il était le garant avec Dubthach et Cormac.
Il se bat une journée entière contre Conchobar ; il brûle Emain Macha puis se réfugie en Connaught chez Ailill et Medb d'où il combat pendant seize ans les Ulates en compagnie des deux autres « exilés », Dubthach et Cormac.
Au cours de la Tain Bô Cualngé, il est envoyé en éclaireur contre les Ulates, mais il indique une fausse direction car il est lui-même Ulate, puis prédit à Medb — qui couche avec lui pour se l'attacher — les futurs exploits de Cuchulainn. Ils sont surpris par Lothar, cocher d'Ailill, qui subtilise Caladbolg, l'épée magique et divine de Fergus ; il s'en taille une en bois et repart au combat ; il arrache, avec son char, une fourche magique plantée par Cuchulainn.
Afin d'en finir avec cette guerre, Medb choisit Fergus pour combattre Cuchulainn qui massacre tous ses guerriers ; pour ce combat, elle enivre Fergus, car c'est l'ancien maître de Cuchulainn à la cour de Conchobar et « il l'aimait tendrement ».
Son compagnon, dans la maison d'Aillil est Lugaid Dalleces, le frère d'Ailill ; Aillil demande un jour à Fergus de

noyer tous les hommes de son armée alors qu'ils sont en train de se baigner dans le lac d'Ai ; à contrecœur Fergus s'exécute mais, lorsqu'il entre dans le lac, tous les cailloux remontent à la surface ; Medb se précipite alors vers Fergus et l'enlace ; ils nagent ainsi, faisant le tour du lac ; Ailill, jaloux, le fait tuer d'un coup de lance dans le dos par Lugaid ; Fergus arrache la lance, tue le chien d'Aillil, sort du lac, monte au sommet de la colline, et là son âme s'envole ; on peut toujours y voir son tombeau.

FER LE, FER GAL, FER ROGAIN. Irlande.
Petits-fils de Donn Desa, compagnons de fosterage de Conairé, ils représentent ses mauvais instincts ; jaloux et orgueilleux, ils forment une bande de hors-la-loi sous l'apparence de loups ; capturés, on les envoie en Écosse et en Bretagne où ils rencontrent Ingel le Borgne auquel ils s'allient ; ensemble, ils attaquent l'Hôtel de Da Derga où s'est réfugié Conairé ; ils ne peuvent le vaincre qu'en lançant un « charme ».

FER LI. Irlande.
Petit-fils de Goll par sa mère, il fait partie du clan Morna ; il est le fils de Fer Tai. Voulant venger son grand-père en tuant Finn, il ne fait que le blesser et c'est lui qui est tué.

FERTILITÉ.
Dans la numismatique gauloise, on trouve fréquemment ces trois signes de fertilité :
- Q : androgynie
- O : principe féminin
- / : principe masculin

FESTIN DE BRICRIU. Irlande.
Bricriu invite Conchobar et les Ulates à un festin pour lequel il promet le « morceau du héros » simultanément à Loégairé, à Conall Cernach et à Cuchulainn ; il promet également à leurs femmes, Fedelm, Lendabair et Emer, la place d'honneur.

Sencha le Druide doit prouver leur primauté par des poèmes ; Cuchulainn soulève la maison pour faire entrer Emer, sa compagne, la première.
Dans la nuit, au milieu du brouillard, les trois héros vont combattre un géant mystérieux dont seul Cuchulainn triomphe.
Toute l'assemblée part pour Cruachan chez Ailill et Medb où Cuchulainn, parti le dernier, arrive le premier.
La nuit suivante, les trois héros se battent contre « trois chats druidiques » auxquels seul Cuchulainn résiste ; plus tard, il lance une roue de l'intérieur d'une maison à travers la cheminée, de sorte qu'elle retombe dans la cour, une coudée sous terre ; il réussit ensuite le « tour des aiguilles ».
Medb envoie les trois héros chez Ercoil qui les envoie chez Samera où ils rencontrent les « fées de la vallée » ; ils y sont battus mais Cuchulainn réussit à se venger ; Ercoil triomphe ensuite de Loégairé, de Conall Cernach mais est vaincu par Cuchulainn ; Buân, amoureuse de Cuchulainn, se tue en le rejoignant d'un bond fantastique sur son char.
A Emain Macha, Sencha envoie les trois héros affronter le Jugement d'Uath mac Immomainn : le héros doit couper la tête d'Uath mais, le lendemain, les rôles doivent être renversés ; seul Cuchulainn accepte mais Uath exécute seulement un simulacre.
Les trois héros sont enfin envoyés chez Cûroi mac Daere, dieu Tuatha de la Mort ; Cuchulainn y triomphe encore des Trois-Pâles-des-Marais de Froide-Lune, des Trois Pâles de la Plaine-de-Breg, des Trois Fils de Musique-au-Grand-Poing, du Monstre et de l'Ombre.
Cûroi proclame Cuchulainn digne du « morceau du héros » et Medb remet à chacun une Coupe selon sa valeur.

FESTIN D'IMMORTALITÉ.
Festin traditionnel préparé en général par le Dieu-Forgeron.

FETH FIADA. Irlande.
Nom irlandais du Festin d'Immortalité préparé par Goibhniu le Forgeron.

FEU.

« Ce n'est pas le quatrième élément, mais la résultante d'une transformation des trois autres et lui-même potentiel de transformation » :

- solide + feu = gaz
- terre + feu = air
- liquide + feu = gaz
- eau + feu = air
- gaz + feu = gaz/liquide/solide
- air = feu = air/eau/terre

Le feu est action, régénère l'énergie engourdie pendant l'hiver ; plusieurs personnages ont un rapport avec le feu : Bran, Gwern, Brennus.

FIACAIL. Irlande.

Fils de Conchem, époux de la tante paternelle de Finn ; Muirne lui confie son fils, Demne.

FIACHA. Irlande.

Fils de Fergus, tué en défendant Deirdre ; il est un des trois exilés d'Ulster avec Fergus et Cormac.

FIACHA MUILLETHAN. Irlande.

Fiacha-à-la-Large-Tête ou Fiacha Fer Da Liach, l'Homme des Deux Soucis, fils d'Eogan Mor, roi du Munster et de Moncha, petit-fils de Mog Neid.

Son père est tué le lendemain de sa conception, sa mère, Moncha, meurt en le mettant au monde. Le père de Moncha, le druide Dil, avait prédit que Fiacha deviendrait un grand roi, mais que sa naissance devrait être retardée ; c'est pour cela que Moncha était restée à califourchon sur une pierre et que Fiacha en avait eu la tête déformée.

Pour ne pas s'être soumis à Cormac mac Airt, roi suprême de Tara, il est tué par Connla, son cousin.

FIANA. Irlande. Écosse.

Troupe de chevaliers itinérants, commandés par le roi Finn, sortes de miliciens « gendarmes » l'été, vivant chez l'habitant l'hiver ; ils ne sont rattachés à aucun territoire

et « sont partout chez eux » ; ils gardent les ports et font régner la justice, collectant même les impôts ; s'adonnant plus à la chasse qu'à la guerre, l'été, ils vivent des produits de la forêt et protègent l'Eire autant « par leur force spirituelle que par leurs armes ».

En marge de la société sédentaire — tant moralement que physiquement —, « ils sont les sentinelles avancées du monde naturel dans le monde surnaturel » ; les Fiana participent de ces deux mondes et de cette double essence.

On notera que dans certaines circonstances des femmes peuvent devenir Fiana.

Leur recrutement est le résultat d'une sélection impitoyable d'ordre physique, moral, intellectuel :

— il faut être lettré et posséder la connaissance des douze livres de la poésie ;

— les Fiana doivent être des guerriers d'élite et satisfaire à des épreuves telles que :

- descendre dans un trou d'où n'émerge que le buste et, à l'aide d'un bouclier et d'une baguette de noisetier, se défendre des javelots de neuf guerriers ;
- courir nu dans la forêt, poursuivi par trois guerriers sans que sa chevelure soit le moins du monde dérangée, sans qu'une brindille craque sous les pieds ;
- sauter à pleine vitesse au-dessus d'une barre placée à hauteur du front et passer au-dessous d'une autre placée à la hauteur du genou ;
- arracher, sans ralentir sa course, une épine plantée dans le talon.

Les Fiana sont devenus aujourd'hui les génies de la forêt, les « génies cervidés de la sylve » ; en effet, leurs courses incessantes à travers les forêts d'Irlande et d'Écosse rappellent leur caractère cervidé et leurs tresses évoquent les bois du Cerf; les Fiana de Finn sont plutôt localisés en Leinster, ceux de Goll en Connaught.

« Au nord de Glasgow, sur chaque sommet des collines, dort un Fiana, son souffle est le vent et un jour, à l'image d'Arthur, ils se réveilleront, comme ils l'ont déjà fait une fois dans *Finnegan's Wake* de James Joyce. »

FIGOL. Irlande.
Fils de Mamos ; un des deux portiers qui gardent l'entrée de Tara.

FIGUIER.
Symbole d'abondance ; vénéré très anciennement, en particulier lors des fondations des cités de Gaule Cisalpine et de la côte méditerranéenne.

FILE/FILID. Irlande.
Poète, détenteur de la tradition celtique ; sa fonction est équivalente à celle du druide continental, essentielle. Il existe plusieurs degrés dans la hiérarchie des Filid, les deux plus hauts étant :
— l'ollamh qui possède la baguette d'or ou de coudrier
— l'anruth à la baguette d'argent
— les autres degrés donnent droit à la baguette de bronze.

Les Filid doivent posséder les dix-sept modes de la tradition celtique ;

— les douze principaux :

1.	Togla	destructions
2.	Tana	razzias de bétail
3.	Tochmarca	courtises
4.	Catha	batailles
5.	Uatha	cachettes
6.	Imrama	navigations
7.	Oitta	morts violentes
8.	Flessa	festins
9.	Forbossa	sièges
10.	Echtrai	aventures
11.	Aitlud	enlèvements de femmes
12.	Oirgne	meurtres

— les cinq secondaires :

13.	Tomadma	inondations
14.	Fisi	visions
15.	Serca	amours
16.	Sluaigida	expéditions militaires
17.	Tochomlada	émigrations.

Plus tard, ils resteront les héritiers des anciens druides en tant qu'abbés ou évêques, après la christianisation de l'Irlande, et cumuleront des pouvoirs temporels et spirituels.

FILET DE GWYDDNO. Galles.
Une des treize merveilles de l'île de Bretagne.

FINCHAD. Irlande.
Messager de Conchobar.

FIND. Irlande.
Héros, élève d'un File ; en faisant rôtir un saumon pour son maître, il se brûle un doigt et le porte à la bouche ; il lui pousse aussitôt une dent prophétique et il devient omniscient ; désormais, il lui suffit de placer le pouce sur cette dent pour prophétiser.

FINDCHOEM. Irlande.
Findchoem la Blanche-Douce ; mère de Conall Cernach, mère adoptive de Cuchulainn ; fille du druide Cathbad et de Ness, épouse du grand poète Amorgen.

FINDIAS. Irlande.
Findias-la-Blanche, une des quatre îles du « Nord du Monde », où les Tuatha De Danann ont été initiés au druidisme par les quatre druides primordiaux ; le maître de l'île se nomme Uisias, l'Eau. C'est de cette île que provient l'Épée de Nuada.

FINEGAS. Irlande.
Druide qui initie Demné, fils de Cumaill et de Muirné, en lui faisant manger le Saumon de la Connaissance, Fintan.

FINGAL. Écosse.
Équivalent ossianique de Finn dans le cycle de Mac Pherson.

FINGEN. Irlande.
Druide médecin de Conchobar, il connaît les trois médecines, chirurgicale, végétale et magique ; il devine, en

regardant la fumée qui sort des toits, le nombre d'habitants des maisons et leurs maladies. Conchobar a reçu, lancée par Cêt, la cervelle de Mesgegra ; Fingen le met devant le choix suivant : « Si on ôte cette pierre, tu mourras aussitôt, si on ne l'ôte pas, je te guérirai, mais tu resteras difforme. »

FINN. Irlande.

Finn mac Cumaill, Finn le Blanc, le Brillant.

Maître des animaux de la Forêt, il est le Dieu-Cerf, le Dieu-Cornu qui épouse Sadv/Saar sous la forme d'une biche ; de leur union naît Oisin (Ossian) qui possède une touffe de poils de faon sur le front ; son nom signifie le « petit faon ». Les deux chiens de Finn sont ses propres neveux, fils de sa sœur Tuirenn, changée en chienne ; lui-même, en retournant son capuchon magique, peut revêtir l'apparence d'un chien, d'un cerf, d'un homme ou de n'importe quel autre animal.

Une de ses épouses « temporaires » — à la mode celtique — est Cruithné, fille du Forgeron Lochan qui détient le pouvoir des Dieux.

A l'égal des héros tels que Cuchulainn, Lanzelet ou Peredur, il reçoit l'initiation et l'éducation des druidesses-sorcières-guerrières d'Écosse ; enfin, il obtient la Connaissance en mangeant la Saumon Fintan dont il possède le côté aquatique originel qui supplante Aillen, dieu ouranien lié au Feu.

Pour Murphy et O'Rahilly, Finn — comme Balor — est un héros « solaire » ; pour M.L. Stoedjest, c'est un héros « inquiétant, antisocial, vivant en marge » qui s'oppose idéologiquement à Cuchulainn « idéal du peuple », héros « social et socialisé » ; néanmoins on le décrit comme un dieu d'abondance et de fertilité, « roi, voyant, poète et sage, charmeur, généreux en dons et récompenses, sans crainte aucune ».

Avant d'acquérir la Connaissance, son nom était Demné ; c'est sous ce nom que l'on évoque « les enfances de Finn » :

— jeune enfant, il triomphe de neuf jeunes gens et les noie ;

— les fils de Morna cherchent à le tuer ; il se met au service du roi de Bantry et devient le chasseur le plus émérite de tous les temps passés ;
— il passe chez le roi de Carbrige ; Finn gagne sept fois aux échecs contre lui ;
— il se fait forger deux lances par le forgeron Lochan et épouse sa fille Cruithné ;
— il tue la truie « la Beo » et rapporte sa tête à Cruithné en cadeau nuptial ;
— il tue le Gris de Luachair, récupère le trésor de Cumall et rencontre Crimall, son grand-père ;
— il apprend la poésie chez Finneces ;
— il pêche le Saumon du Fec ; en le faisant cuire, il se brûle le pouce et le porte à la bouche : c'est ainsi qu'il acquiert la Connaissance.

Il peut déclarer alors :
— l'illumination du chant,
— la connaissance qui illumine,
— l'improvisation du chant.

Il se perfectionne chez Cethern, fils de Fintan, puis est initié par Fiacal.

Au sidh de Bri Ele, chaque nuit de Samain, les hommes viennent faire leur cour à Ele, mais chaque fois l'un d'eux est tué ; cette année, c'est le poète Oirchel qui laisse sa vie ; Finn est chargé de mettre fin à ces meurtres ; la nuit de Samain, il s'assoit entre les deux « Mamelons d'Anu », surprend le meurtrier, habitant de l'Autre Monde et le tue.

Il s'empare d'une femme-fée, lui dérobe sa broche avant qu'elle ne retourne en son sidh et l'oblige ainsi à lui octroyer des pouvoirs magiques.

Finn, en compagnie d'Oisin, son fils, et de Cailté, rencontre un Géant qui leur fait apparaître des fantômes, des hallucinations et les fait tomber en léthargie ; ils se réveillent dans la Forêt ; cette mésaventure est due à la vengeance des Trois Fantômes de la Vallée des Ifs pour le meurtre de leur sœur.

Finn réussit à poursuivre le cheval de Gilla le Dur jusque dans la mer. Avec ses Fianna, chez le roi de la Lumière, il repousse le Grand Roi du Monde dont la fille devient amoureuse de lui.

Devenu vieux et veuf une fois encore, il veut épouser Grainné qui le déteste ; elle refuse et choisit Diarmaid ; ils s'enfuient et Finn les poursuit pendant sept ans ; il se bat contre Diarmaid qu'Oengus a rendu invulnérable ; Diarmaid et Grainné s'enfuient encore ; Finn les rejoint et invite Diarmaid à chasser le sanglier ; Diarmaid tue le sanglier mais, par une traîtrise de Finn, il est grièvement blessé et Finn le laisse mourir.
Finn se bat contre le clan Morna, mené par Fer-Li, petit-fils de Goll qui veut venger son grand-père ; Fer-Li est tué mais Finn est blessé ; c'est au « saut de Finn », au bord de la Boyne, qu'il meurt et que les fils d'Urgriu lui coupent la tête.

FINNABAIR. Irlande.
Fille de Medb et d'Ailill ; son nom signifie Blanc Fantôme qui est l'équivalent du gallois Gwenhwyfar, Guenièvre.
Elle est promise à Ferdeach pour le décider à se battre contre Cuchulainn, son frère de lait.

FINNECES. Irlande.
Poète qui instruit Finn, près de la rivière Boyne ; il guette depuis sept ans le Saumon de Fec pour le manger car il aura ainsi la Connaissance ; mais le Saumon est destiné à Finn.

FINTAN. Irlande.
Fils de Niall ; à la demande de Cathbad, il cède son droit sur le tiers du pays qui lui revient pour un an.
Le même soir que lui, Cuchulainn invite Conchobar ; Fintan et Cuchulainn se « battent comme des chiffonniers » pour savoir chez lequel se rendrait Conchobar ; Conchobar décide d'assister au festin de Fintan la première partie de la nuit et à celui de Cuchulainn la deuxième.

FINTAN. Irlande.
Druide et « homme primordial », il est le seul rescapé du Déluge ; une vague le transporte jusqu'à la grève.

Il traverse le temps en accomplissant le « cycle des métamorphoses » afin de transmettre la Connaissance, l'histoire du monde et des choses ; il passe, parmi d'autres avatars, par le stade du Saumon de la Connaissance qu'on peut manger sans lui ôter la vie.

FIR BOLG. Irlande.
On les appelle « hommes-sacs » ou « hommes-foudre », nom qui se serait transmis aux Belges ; ils semblent être en relation avec le « feu du ciel », le feu sacré ; c'est un des peupliers mythiques de l'Irlande avec les Fir Domnan et les Fir Galioin.

FIS. Irlande.
Fis-le-Savant, druide de Cormac mac Airt, un des druides primordiaux des Tuatha De Danann.

FLÈCHE.
Symbole de la mort foudroyante, ancêtre de la Faux.

FLESC. Irlande.
Son nom signifie « baguette magique » ; échanson qui garde la source de la Segais pour le compte de Nechtan.

FLIDAIS. Irlande.
Femme de Fergus, elle règne sur la faune forestière ; divinité sylvestre, elle parcourt les forêts de son char attelé de cerfs.

FOCHMARC. Irlande.
Druide des Tuatha De Danann, son nom signifie Recherche.

FOMORE. Irlande.
Un des peuples mythiques d'Irlande, les « démons du dessous » ; ils viennent de l'Océan et ont été repoussés dans le sous-sol de l'île ; c'est à eux que se heurtent tous les nouveaux peuples arrivants.
Ils représentent les forces maléfiques, infernales et souterraines dotées d'une puissance redoutable : ils sont le

« monde non encore ordonné, le chaos initial, les forces à l'état brut, tant telluriques qu'aquatiques.
Leur apparence est insoutenable : ils possèdent un œil unique, un seul bras, une seule jambe, des têtes de chèvre, de cheval, de taureau. Les principaux dieux Tuatha De Danann — Lug, le Dagda, Ogme, Nuada, Diancecht, Brigit — ont des liens de parenté avec les Fomoré, car ils symbolisent l'origine.

FONCTIONS. Système élaboré par Georges Dumézil pour analyser les sociétés indo-européennes ; répartition des fonctions en trois classes qui englobent l'ensemble de la société :
— première classe : sacerdotale ;
— deuxième classe : guerrière ;
— troisième classe : productrice.

TABLEAU INDICATIF

	1re fonction	2e fonction	3e fonction
fonction	souveraineté juridique, politique, magique	force physique	• fécondité, santé, volupté
idées	ordonnancement du monde, sagesse, méditation, science, religion sacrée, droit politique	activités militaires, guerrières, usage pacifique ou violent de la force	• richesse, abondance, fécondité animale, végétale, humaine • beauté, sensualité • économie, marché • femme, maison, multitude
groupes sociaux	• oratores-prêtres • brahmanes, flamines, druides	• bellatores - guerriers • aristocratie	• laboratores - travailleurs • pasteurs, agriculteurs, artisans - plèbe
qualités	• sagesse - savoir	• bravoure	• tempérence
fautes	• serment trahi, abus de pouvoir	• lâcheté, abus de pouvoir	• vol, intempérence
plan	• cosmique	• spatial et individuel	• humain et social
symboles • corps • éléments • couleurs • arbres	 • tête, esprit • air, vent • blanc • pommier, chêne	 • cœur, poitrine • feu, atmosphère, foudre • rouge	 • ventre • eau, terre • noir, bleu sombre • fougère
conquête mythique de l'Irlande - peuple	• Tuatha De Danann	• Fir Bolg	• Fomoré
héros-dieux (tendance)	• le Dagda	• Cuchulainn, Ogme, Finn	• Diancecht-Gaibnu, Bress

FONTAINE DE BARENTON. Armorique.

Barenton est une déformation de Belenton et/ou de Nemeton ; c'est, dans un cas, la Fontaine de Bel/Belenos/Belisama, dans l'autre la fontaine « sacrée », le « sanctuaire ».

Cette fontaine a la propriété de déclencher, dans certaines conditions, la tempête et la foudre ; le but de tout chevalier est de triompher de son gardien, le Chevalier Noir ; le vainqueur prend la place du vaincu. La fontaine représente l'eau primordiale d'où sourd toute vie et permet à l'homme d'accéder à la Souveraineté détenue par la Femme ; chaque nouveau Chevalier Noir épouse la Femme du précédent vaincu ; la Fontaine et la Femme sont donc le même symbole d'un pouvoir trans-temporel qui est peut-être tout simplement celui de transmettre la vie.

FONTAINE DE SANTÉ. Irlande.

Fontaine dans laquelle sont contenues les trois cent soixante-cinq espèces de plantes poussées sur la tombe de Miach, tué par son père Diancecht et recueillies par sa sœur Airmed.

Elle est l'archétype du Chaudron de Résurrection, puis du Graal, puis du calice.

FORGALL MANACH. Irlande.

Le « Grand-Gaulois-Rusé », père d'Emer, fiancée de Cuchulainn. Forgall a promis sa fille, c'est pourquoi il conseille à Cuchulainn d'aller chez Scatach la Magicienne, fille de Buanuinne, roi de Scotie, en espérant qu'il n'en reviendra pas ; mais il revient et Forgall fait fortifier son château ; Cuchulainn saute par-dessus la triple enceinte et enlève Emer à Emain Macha.

FORGERON.

Personnage ambivalent, démoniaque et inquiétant ; il est maître des travaux agricoles, des « arts » de la guerre de par son activité de métallurgiste.

En Irlande, on le trouve sous les noms de Goibniu, Culan, Lochan ; en Galles, il s'appelle Gofannon, en Grèce,

Héphaïstos, en Armorique, saint Gobrien, en Gaule, Gobnios ; c'est le Goff contemporain.

FORGOLL. Irlande.
Poète qui menace de maudire tout le pays dont le roi a contesté un seul détail de son récit qui, en fait, n'est qu'un tissu de mensonges.

FORS. Irlande.
Fils d'Electra ; un des quatre régents du monde.

FOSTERAGE.
Institution typiquement celtique qui consiste à confier ses enfants à une autre famille, souvent chez l'oncle, frère de la mère.

FOTLA. Irlande.
Reine des Tuatha De Danann à l'arrivée des Goidels ; déesse et personnification de l'Irlande à l'instar de Banba, Cesair ou Eriu.

FOU DU BOIS.
Thème pan-celtique : un vieillard au passé glorieux erre, se lamente sur le passé et prophétise.
En Galles, ce peut être Llywarch-Hen ou Myrddyn, en Irlande Suibhné, en Armorique Merlin.

FOUGÈRE.
Plante familiale sur laquelle la « vie prend naissance » : c'est elle qui sert de litière lors de la naissance des animaux, mais aussi des gens.
Elle passe également pour donner l'illumination et sa graine pour rendre invisible.

FRAECH MAC IDATH. Irlande.
Fils de la sœur de Boann, Befinn, son nom signifie la « bruyère ». Héros de la Courtise de Finnabair dont il est l'amant, il est noyé par Cuchulainn pendant la Tain Bô Cualngé.

FRAGAN. Armorique.

Père de Gwénolé, cousin de Gradlon ; il est le porte-parole de Gradlon lorsque celui-ci renie sa culture bretonne.

FRÊNE.

En Gaule, signe de puissance et d'immortalité ; parfois, à son pied, les druidesses prophétisaient.

FRÈRE JEAN DES ENTOMMEURES.

Personnage de Rabelais ; un des derniers avatars du druidisme gaulois.

FRIUCH. Irlande.

Porcher de Bodb, roi des Sidhs du Munster ; Tuatha De Danann, ami de Rucht, on les fait se brouiller dans un dessein maléfique : les porcs dont ils ont la charge maigrissent ; on leur en retire la garde ; pendant deux ans, ils prennent la forme de corbeaux, puis celle de poissons ; pendant tout ce temps, ils luttent férocement l'un contre l'autre.

Friuch, sous le nom de Rinn, devient champion de Bodb ; il se change en un ver sous le nom de Crunnuc et parle à la future reine Medb pour lui recommander d'épouser Ailill de Connaught ; il est avalé par une vache de la reine qui donne ainsi naissance au taureau fabuleux : le Brun de Cualngé.

FRONTIÈRE.

Les frontières avec l'Autre Monde sont traditionnellement représentées par l'Eau, sous forme de rivière, mer, lac ou marécage, voire par des ponts ou des puits.

FUAMNACH. Irlande.

Première et légitime épouse du roi Mider, elle n'est pas souveraine ; fille du druide Brezal Etarlam, elle est Magicienne.

Elle transforme Etaine en une mare d'eau en la frappant d'une branche de sorbier rouge, puis se réfugie chez son père adoptif Brezal.

Elle la transforme ensuite en insecte, et, dans la chambre de soleil du Mac Oc, elle la fait chuter dans la coupe de la femme d'Etar qui l'avale et lui confère une seconde naissance.
Oengus tranche la tête de Fuamnach afin d'arrêter ses charmes.

FURIES. Gaule.
Déesses-guerrières.



GAE BOLGA. Irlande.

Coup suprême et secret prodigué au seul Cuchulainn par son initiatrice Scatach ; on l'appelle « le blaireau dans le sac » ou le « jet de foudre » : après pénétration dans les chairs, le jet s'ouvre en multiples pointes dans le corps.

GAELS/GOIDELS. Irlande.

Peuple historico-mythique de l'Irlande, on les appelle « Fils de Mile » ; les Goidels anciens se sont répartis en trois branches :

— irlandaise qui parle l'irlandais ou gaélique d'Irlande,
— écossaise qui parle erse ou gaélique d'Écosse,
— mannoise qui parle le manx ou mannois.

GAIRECH. Irlande.

Fille de Gumor, la Clameur, et mère adoptive de Mide ou Meath.

GALAAD. Armorique.

Fils et aspect spirituel de Lancelot ; personnage chrétien des romans arthuriens ; c'est également le nom secret de Lancelot.

GALAGADREIZ. Armorique.

Le Puissant Combattant, maître du château de Moreiz, le Chagrin.

GALLIZENAE/GALLICENES. Armorique.

Druidesses de l'île de Sein, elles sont au nombre de neuf et ont fait vœux de virginité ; elles prédisent l'avenir, ont pouvoir sur les éléments et prennent des formes d'animaux.

GAMAL. Irlande.
Fils de Figal, il est un des deux Portiers, gardiens de l'entrée de Tara ; l'autre est Camall.

GANN. Irlande.
Gann-le-Mince, guerrier Fir Bolg.

GARBH OGH. Irlande.
Déesse qui possède une meute de chiens représentant les âmes de l'Autre Monde ; elle se nourrit de venaison et de poitrines d'aigles ; elle est l'équivalent d'Arawn, d'Artémis.

GARGANTUA. Gaule.
Géant mythique, divinité préceltique et qui a laissé des traces dans la toponymie de toute l'Europe. Rabelais en a fait le personnage fabuleux que l'on sait.
Gargantua a engendré les multiples lieux où l'on entend parler de Géants qui ont transformé le paysage : il est la Nature « à l'état de chaos et s'impose à lui-même ces transformations dans le sens de l'avenir ; il est l'ordonnateur du cosmos ».
On peut le considérer comme une des divinités les plus importantes sur le sol gaulois d'un culte primitif qui perdure. Plusieurs de ses traits, le gigantisme, la goinfrerie, la sexualité, évoquent le Dagda irlandais ou Bran Vendigeit le Gallois. Une des traditions enseigne que ses parents ont été créés par Merlin le Démiurge.

GAUVAIN. Armorique, Galles. Voir Gwalchmai.
Neveu d'Arthur et un des personnages éminents de son clan, il est compagnon de la Table Ronde ; son frère se nomme Gwyar.

GAWFYL.
Saga primitive d'Arthur ; fils de Gwestat, une de ses lèvres peut se tendre jusqu'au nombril, l'autre lui servant de capuchon.

GEAI.
Oiseau vénéré chez les Vénètes et les Galates.

GEIS.

C'est un serment lié à la parole qui peut être soit un interdit, soit une obligation, un charme ou une menace, un défi qu'on ne peut transgresser sous peine de danger mortel tant pour l'individu que pour l'ensemble de la communauté. Par contre, le geis doit être obligatoirement transgressé à l'époque rituelle du clan : « il permet alors au héros d'évoluer, de transcender sa condition et d'assumer son destin individuel ».
Le geis est également une contrainte imposée par les druides aux membres de la classe guerrière pour leur faire respecter une règle de vie conforme au symbolisme « social et sacré » ; le geis est souvent lancé par des femmes telles que Deirdré, Diarmaid ou Yseult.

GENANN GRUADHSHOLUS. Irlande.

Genann-à-la-Joue-Brillante, fils du druide Cathbad.

GENÈSE.

Pour ce qui concerne le domaine celtique, Llengyel décrit un « modèle » de genèse qui est le suivant :	domaine gaulois, en particulier
1. • à l'origine de tout, l'Œuf du Serpent, Fertilité, « indivis originel », être androgyne	
• ensuite, le Dieu des Morts et Source de la Vie	
• puis d'autres dieux des Morts — terrestres ou aquatiques —, Lir, Bile, de sexe mâle, pères de famille	
2. • divinités issues du Serpent, ou dieux ophidiens	• Teutatès
• serpentiformes, serpents-tête-de-dauphin, ou buste-de-cheval ou de chien ou d'homme, serpents cornus, à tête de bovidé	• serpent-tête-de-bélier
3. • deux types de Peuples, complémentaires, de même origine :	

— sédentaires, telluriques, statiques, type Fomoré

— aquatiques, migrants, évolutifs, type Partholon

4. • le Dieu-Cerf de l'Intelligence primordiale, type Nemed

• le Dieu Sanglier, symbole du Haut Roi (Ard-Rix)

— le cerf est une forme plus évoluée du « raisonnement divin » déjà impliqué dans le Verbe (ou Souffle)

— le sanglier est une formulation plus moderne de la prospérité

5. • dieux aériens :

• type Tuatha De Danann, initiateurs des valeurs immatérielles, de la magie, de la ruse (entendre raisonnement, calcul, spéculation intellectuelle), des démiurges

• association de l'Intelligence à la Création, bien que le Cheval et le Cerf primordiaux l'aient déjà possédée ; énergie vitale, âme, intelligence

• substitution de la magie — concept personnel — à la fertilité — concept impersonnel ; autrement dit, substitution du « choix » aux « forces naturelles »

• druidisme, type Dagda, Merlin, dieu-druide tout-puissant

• apparition de figures ternaires (personnages, chiens tricéphales, dieu à trois cornes)

• Esus

• sanglier

• Dis Pater (Dieu-Père)

• Sukellos

• Tarvos trigaranos

• Rudiobos sanglier tricornu

- solarisation de leur nature lunaire originelle
- la déesse-aigle remplace la déesse-jument
- naissance de dieux psychopompes, de poètes des incantations, du dieu médecin, des sorcières

• Ogmios
Epona

6. • avènement d'un dieu nouveau, synthèse de deux cultes opposés d'où deux hiérogamies telluro-ouraniennes
   • par exemple, les trois fils de Tuirenn ou le Dagda supplantés par Lug

• Lug

7. • malgré tout, en Celtie, la Lune signifie encore la Vie et le Soleil la Mort
8. • le Druide (Amorgen) fait rentrer les Tuatha De Danann dans les sidhs souterrains
9. • d'autres dieux naissent, ainsi que d'autres dieux lunaires
10. • la conception aquatique reprend le dessus avec le Saumon de la Connaissance, de la Sagesse et avec Finn, sa créature
11. • les dieux solaires deviennent des dieux chthoniens et se manifestent toujours
12. • Finn et Arthur disparaissent à leur tour pour perpétuer « l'esprit nocturne du monde celtique ».

GENTRAIGE. Irlande.
Refrain-du-Sourire, un des trois harpistes de Fraech ; les deux autres sont Goltraige et Suantraige.

GEREINT. Galles.
Compagnon d'Arthur, fils d'Erbin, il devient l'Erec de Chrétien de Troyes.

- En accompagnant Gwenhwyfar à la chasse au cerf, il rencontre un chevalier monté sur un cheval blanc, accompagné d'une femme de grande beauté et précédé d'un nain qui fouette Gereint ; Gereint poursuit le chevalier afin de le combattre ; le chevalier entre à Kaerdyff en triomphateur tandis que Gereint se réfugie dans un vieux château délabré, chez le vieux Ynywl ; il se prépare à disputer le tournoi contre le favori plusieurs fois vainqueur ; champion d'Enid, fille du vieux Ynywl, il triomphe du chevalier-à-l'épervier, Edern, fils de Nudd. Il fait rendre ses terres à Ynywl et revient avec Enid à la cour d'Arthur.
- Au bout de trois ans, il part pour s'occuper des domaines de son père Erbin ; mais il s'enferme avec Enid et néglige ses affaires ; Enid est tenue pour responsable et s'en plaint ; Gereint croit qu'elle aime un autre homme.
  Il s'arme et part en faisant chevaucher Enid en loques, devant lui, avec l'interdiction formelle de s'adresser à lui ; mais elle le prévient néanmoins de tous les dangers qui le menacent : Gereint terrasse le comte Limwris qui veut enlever Enid ; puis il vainc Gwiffret, gardien de l'Autre Monde, et franchit le Pont Ultime.
- Blessé, les gens d'Arthur le rencontrent mais ne le reconnaissent pas ; Kai puis Gwalchmai se battent contre lui ; il est soigné par Morgan Tut ; de nouveau sur les routes, il rencontre une femme en pleurs dont le mari a été tué par trois géants ; Gereint les massacre, mais ses blessures s'ouvrent de nouveau.
- Gereint, blessé, et Enid sont hébergés par le comte Limwris ; Gereint est déjà en bière ; les gens festoient, Enid refuse de se joindre à eux ; Limwris la gifle, Gereint se réveille et le fend en deux.
- Gwiffret devient le compagnon d'armes de Gereint ; le comte Owein les accueille somptueusement ; ils partent affronter le Clos-du-Nuage, verger enchanté gardé par une « pucelle-déesse » : c'est le paradis au pommier et au cor magiques.
  Gereint entame son initiation ; il s'assoit sur le Fauteuil interdit du Verger ; aussitôt, Mabonagrain, chevalier

fantastique, surgit et se précipite sur Gereint qui le vainc ; il lui demande alors de lever le sortilège qui pèse sur le Clos-du-Nuage et le chevalier lui-même en est délivré : Mabonagrain, le Soleil, est délivré des Nuages.
Gereint, souverain « régulateur » de l'ordre cosmique, après avoir négligé le patrimoine de son père et s'être consacré uniquement à l'envoûtante Enid, reprend ses fonctions ; il sonne du cor et toute nuée disparaît, laissant place à l'harmonie du monde.

GILDAS. Galles, Armorique.
Compagnon d'Arthur, fils de Kaw l'Écossais.

GILLA LE DUR. Irlande.
Magicien, il chevauche un cheval d'une laideur épouvantable en brandissant sa massue en fer ; il propose ses services à Finn mais son cheval dévore les autres chevaux et vingt-huit Fiana ne parviennent pas à le maîtriser. Il s'enfuit jusque dans l'océan, entraînant les Fiana avec Finn et Diarmaid à leur tête ; puis il revient vivre quelque temps chez eux avant de disparaître définitivement dans les flots.
En fait, il se nomme Avarrach, fils d'Alchad Ioldatach-aux-Vêtements-Multicolores dont le domaine est le « Pays promis ».

GILVAETHWY. Galles.
Fils de Dôn, ses frères sont Gwyddyon, Amaethon, Hyveidd, Govannon, et sa sœur Arianrod ; dans les romans de la Table Ronde, on le trouve sous le nom de Girflet, fils de Do.
Amoureux de Goewin, la jeune vierge qui tient « les pieds de Math dans son giron » ; avec la complicité de son frère Gwyddyon, il trompe Math pendant la guerre contre Pryderi, mais Math les déclare hors la loi et les transforme successivement en :
— biche et cerf et ils engendrent Hyddwn le Faon ;
— laie et sanglier et ils engendrent Hychtwn le Marcassin ;
— louve et loup et ils engendrent Bleiddwn le Louveteau.

Ces « métamorphoses » typiques représentent une initiation au druidisme.

GIRFLET. Armorique.
Ancien Gilvaethwy gallois.

GLAM DICINN / GLAMDICE. Irlande.
Malédiction suprême, rédhibitoire ; lorsqu'un « file » prononçait cette satire, la victime en contractait trois « furoncles » : la Honte, le Blâme, la Laideur. C'est également une obligation incontournable à laquelle on ne peut se dérober sous peine des pires conséquences qui peuvent entraîner la mort sociale et individuelle.

GLANIS. Gaule.
Divinité aquatique, la « pure » ; on retrouve la racine dans Glanum, ancienne ville de la Gaule provençale.

GLEWLWYT GAFAELFAWR. Galles.
Glewlwyt-à-la-Forte-Étreinte ; saga primitive d'Arthur ; il est le Portier d'Arthur et sa stature fait fuir quiconque ; il est un des rares rescapés de la bataille de Camlann.

GOBNHIOS. Gaule.
Correspond au Goibhniu irlandais, au Gofannon gallois, à Vulcain ; dieu-forgeron lié à l'Autre Monde. Voir Forgeron.

GOBORCHIND. Irlande.
Etres souterrains, laids, difformes surnommés « têtes de chèvre ou de bouc ».

GOEDEL GLAS. Irlande.
Goidel le Bleu, inventeur de la langue gaélique.

GOEWIN. Galles.
Fille de Pebin, elle tient « les pieds de Math dans son giron » afin que celui-ci ne meure point.
Gilvaethwy est amoureux d'elle et, pendant la guerre suscitée à dessein par Gwyddyon contre Pryderi, il en profite

pour se faire aimer de Goewin, symbole de la Souveraineté.

GOFANNON. Galles.
Comme le Goibhniu irlandais, Forgeron divin, guérisseur, il est associé au Feu ; il possède le don des sortilèges et c'est lui qui sert l'Hydromel, boisson des héros.

GOIBHNIU. Irlande.
Forgeron divin des Tuatha De Danann, il promet, lors de la deuxième bataille de Mag Tured, de remplacer immédiatement toute arme hors d'état et d'en fabriquer constamment de nouvelles ; il est blessé par le javelot de Ruadam, fils de Bress, mais guérit après un bain dans la Fontaine de Santé.
C'est le dieu de tous les artisans du métal ; il forge les armes magiques des dieux, des héros et des druides. Lors de son « Festin d'immortalité », les dieux acquièrent « l'éternelle jeunesse et l'immortalité », grâce à sa « potion magique », ancêtre de la bière, la cervoise.

GOLEUDDYD. Galles.
Épouse de Kilydd dont elle a un fils qui naît dans une auge à porcs ; elle meurt en lui donnant naissance.

GOLL MAC MORNA. Irlande.
Goll le Borgne, champion du Connaught, chef du clan de Morna. Personnage très ancien des mythologies indo-européennes, avatar du Taureau primordial Rudraige, fils de Partholon ; il perd un œil en combattant Cumaill et son nom, Aed, devient Goll.
Vaincu par Finn, il se rallie après avoir tué le Tuatha De Danann Aillen.

GOLTRAIGE. Irlande.
Goltraige, le « Refrain de Tristesse », un des trois harpistes de Fraech ; les deux autres sont Gentraige et Suantraige.

GOLWG HAFFDDYDD. Galles.
Suivante d'Essyllt lors de la fuite de Tristan et Essyllt ; son nom signifie « aspect d'un jour d'été » et Kai est amoureux d'elle.

GORDDU. Galles.
Gorddu-la-Très-Noire, fille de Gorwenn-la-Très-Blanche ; lignée de sorcières habitant Pennant Govu, aux abords des Enfers ; le sang de Gorddu doit servir de crème à raser pour Yspaddaden Penkawr.

GOREU. Galles.
Fils de Kystennin, neveu d'Yspaddaden, il fait partie de la cour d'Arthur ; avec Kulhwch, il coupe la tête d'Yspaddaden, la fiche sur un pieu à l'entrée de son château et peut ainsi lui succéder.

GORIAS. Irlande.
Une des quatre îles du Nord du Monde dans lesquelles les Tuatha De Danann ont été initiés au druidisme ; le nom de cette île signifie « feu, fièvre ». Le druide Esras règne sur Gorias d'où provient la Lance de Lug.

GORSEDD.
Assemblée druidique.

GOVANNON / GOFANNON. Galles.
Le Grand Forgeron, fils de Dôn, qui correspond au Goibhniu irlandais.
Ses frères sont Gwyddyon, Amaethon, Hyveidd, Gilvaethwy, et sa sœur Arianrod.

GRAAL.
Le Graal, objet d'une quête toujours renouvelée, semble avoir eu le Chaudron d'Immortalité comme archétype ; sa signification a évolué au cours des temps, mais il a toujours été lié aux mystères de la Vie, de la Connaissance, moteur initiatique qui attire les hommes de génération en génération en ne leur dévoilant qu'une seule chose : que le but de la vie n'est que la propre recherche de ce but.

GRADLON MEUR. Armorique, Cornouailles.
Gradlon le Grand, père de Dahud, la Bonne Sorcière.
Roi de Cornouailles, en partie historique, en partie légendaire, c'est à la demande de sa fille qu'il fait construire la ville d'Ys — la-Cité-d'en-bas — protégée par une digue et un système d'écluses élaboré.
Gradlon est un personnage à la frontière de deux civilisations, la celtique et la chrétienne ; son nom est en rapport avec la Fougère, krann.

GRAINNE. Irlande.
Femme-soleil, prototype irlandais d'Yseult la Blonde, dernier avatar de l'ancienne divinité féminine du (de la) Soleil d'avant les Indo-Européens ; amante de Finn, elle s'enfuit avec Diarmaid et leur histoire se termine tragiquement.

GRANNOS. Gaule.
Grannos-le-Brûlant, dieu de la lumière bienfaisante, est le surnom de Belenos.

GRASELOS. Gaule.
Dieu des eaux de la Gaule méridionnale.

GREINE. Irlande.
Fille de Fiachna, « larmes-de-soleil ».

GRENE. Irlande.
Le Fils du Soleil, un des trois rois Tuatha De Danann régnant à Tara.

GRIS DE LUACHAIR. Irlande.
C'est lui qui porte le premier coup à Cumall lors de la bataille de Cnucha.

GRIS DE MACHA. Irlande.
Cheval de Cuchulainn, roi des chevaux d'Irlande, il possède une intelligence humaine — thème repris dans la bande dessinée « Lucky Lucke » et son cheval Jolly Jumper.

Cheval « augure », il tourne trois fois du côté gauche avant la bataille contre Medb, refuse de se laisser atteler au char de Cuchulainn lorsqu'il se prépare sans le savoir pour son dernier combat puis pleure des larmes de sang ; enfin, il protège de son corps Cuchulainn lors de son agonie qu'il assume attaché à un menhir.

GRISE DE LUACHAIR. Irlande.
Druidesse de la forêt de Shabh Bloom à qui Muirne confie son fils Demne.

GRONW PEBIR. Galles.
Gronw le Fort, Seigneur de Penllyn en Merionydd, amant de Blodeuwedd ; avec son aide, il tue Lleu Llaw Gyffes d'un coup de javelot dont la fabrication a duré un an et un jour ; mais Lleu revient en vie, le tue à son tour et change Blodeuwedd en hibou.

GRUE.
Symbole de la Grande Déesse représentant les forces créatrices de l'Univers. Attribut fréquent sur les monuments gaulois.
On rencontre souvent la Grue sous forme de triade et dont la fonction est psychopompe.

GUAIRE. Irlande.
Fils du roi du Connaught Colman, roi lui-même, il doit supporter l'entretien des Filid injustes surnommés « la Lourde Compagnie ».

GUENIÈVRE. Armorique.
Voir Arthur, Gwenhwyfar.
Reine et épouse du roi Arthur ; dans la tradition archaïque, elle n'est pas l'amante de Lancelot ; par contre, elle l'est de Kai, Yder, Gauvain, Mardoc, Karadoc, Mordret, car, en tant que représentante de la Souveraineté spirituelle et vitale, elle confère à l'homme toutes les « formes de la vie », son devenir dynamique dans l'ordre du monde.

GUERRIER ASSIS. Gaule.

Assis en « tailleur », à « la gauloise », il peut porter un casque, une épée au côté droit, torque à tampons, bracelets de bras, capuchon (cucullus) à cornes de bélier, cuirasse ornée d'animaux. A Entremont, il appuie ses mains sur des têtes coupées.

GUI.

Le gui, toujours vert, est symbole d'éternité, vigueur et régénération physique. Chez les Gaulois, le gui est considéré comme une panacée qui guérit tout ; c'est le fond de la « potion magique » qui agit aussi bien sur les maladies de l'esprit ou de « l'âme » que sur celles du corps.

Le Gui est une plante qui peut nous emmener dans l'Autre Monde, mais c'est aussi, depuis la nuit des temps, un emblème phallique, et le fait de le couper représente l'émasculation symbolique de l'ancien roi par son successeur d'une année sur l'autre.

Il est cueilli le sixième jour de la lune et n'est pas forcément du gui de chêne malgré son nom vannetais : deur derhue, eau-de-chêne.

Dans les oghams, écritures symboliques, il représente le 365e jour de l'année.

GUINGAMOR. Armorique, Galles.

Chasseur qui prend tour à tour l'aspect humain et l'aspect animal afin de poursuivre le « Blanc Porc » jusque dans l'Autre Monde ; sous son « aspect cochon », comme le note malicieusement J. Markale, il est entraîné par une fée transformée en laie.

Trois cents ans plus tard, il revient, affublé d'une tête de sanglier, mange trois Pommes et de nouveau est enlevé par deux fées ; il retrouve enfin son aspect humain qui signifie la fin de son votage initiatique, mais est obligé de supporter le poids réel de ses trois cents ans.

GURTHIERN. Armorique.

Voir Vortgen gallois, gvor-tigern signifiant « grand chef ». Ayant quelque réalité historique, il aurait épousé sa propre fille et fondé Quimperlé.

Après avoir installé les Saxons dans l'île de Bretagne, il est obligé de fuir son peuple jusque dans l'île de Groix d'où il tire son surnom « d'usurpateur de l'île de Groix » ; par inadvertance, il tue le fils de sa sœur ; sur le conseil des druides, il part chercher un enfant sans père pour verser son sang sur les fondations de la Tour qu'il fait élever : cet enfant est Merlin.

GUTUATER.
Nom de druides spécialisés signifiant « père de la parole » ;
voix = gutu
père = ater/tater/pater/tad.

GWAC'H. Armorique.
Déesse-mère, c'est Ana ou Dana, devenue sainte Anne et grand-mère des Bretons.

GWADYN ODYEITH. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; il fait jaillir des étincelles de ses pieds lorsqu'il marche.

GWADYN OSSOL. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; il est si lourd que sous son pied la montagne se fait plaine.

GWALCHMAI. Galles.
Gwalchmai le Sage, le « Faucon de mai », fils de Gwyar, devenu Gauvain dans les romans arthuriens ; c'est un personnage considérable, compagnon et neveu d'Arthur dans la Saga primitive.
Le matin, il a la force d'un très bon chevalier, à l'heure de tierce (9 heures) sa valeur double, à sixte (midi), elle quadruple puis redescend de none (15 heures) jusqu'à minuit ; c'est le cas le plus parlant pour un personnage de type solaire ; il capte l'énergie naturelle et cosmique pour la restituer autour de lui.
Gwalchmai ne revient jamais d'une mission sans l'avoir accomplie ; il est le meilleur marcheur, le meilleur cavalier, l'amabilité, la sagesse, l'éloquence et l'hospitalité ; il

est « Chef de Paix » et sait réconcilier les contraires ; il est le seigneur et le serviteur de toutes les femmes.
C'est lui qui part avec Kai à la recherche d'Olwen, qui est chargé d'apaiser Tristan et de le ramener à la cour d'Arthur ; il est un des trois amoureux de la cour d'Arthur et un des trois ministres de l'île de Bretagne ; il triomphe dans le jeu de la « décapitation » en coupant la tête du Géant Vert qui n'est autre que son ami Bercilak dont la femme l'avait provoqué en vain.

GWALLAWG. Galles.
Souverain de Unwch, on l'appelle « le Cavalier du Tumulte ».

GWAWL. Galles.
Gwawl mac Clut, Lumière fils de Gloire ; Rhiannon lui est promise malgré elle ; Grawl essaie de tromper Pwyll pour obtenir Rhiannon, mais Pwyll et Rhiannon l'enferment dans un « sac sans fond », symbolique d'un retour matriciel et que l'on a nommé « Blaireau dans le Sac ».

GWEN. Galles.
Littéralement « blanc », et lié à l'idée de lumière ; seul survivant des vingt-quatre fils de Llywarch-Hen, il est au service de Maelgwn, roi de Gwynedd, et se fait tuer en assurant la garde du gué de Morlas.

GWENDOLYN. Galles.
Femme de Myrddyn ; personnage énigmatique aux rapports mystérieux avec Myrddyn ; on la confond parfois avec la propre sœur de Myrddyn, Gwendydd, dont la racine du nom — gwen, blanc — en est la même.

GWENDYDD. Galles.
Sœur de Myrddyn et femme du roi Rydderch ; après la mort de son mari, elle retourne vivre au cœur de la selve primitive en compagnie de son frère Myrddyn et du barde Taliesin, fondant ainsi une des « clairières » les plus actives qui furent.

Une des activités de Myrddyn consiste à interpréter les rêves de sa sœur Gwendydd ; ses interprétations présentent un aspect métaphysique mais aussi politique et social ; nous n'oserons pas parler de psychanalyse.

GWENGVARC'H. Armorique.
Équivalent de la Condle irlandaise, fille de l'Océan, elle symbolise le refus de l'autorité patriarcale, comme Dahud ; elle vit sous les eaux.

GWENHWYFAR. Galles.
Guenièvre des romans arthuriens ; voir Saga Primitive d'Arthur ; son nom signifie « Blanc Fantôme ».
Épouse d'Arthur, elle est une représentation de la « Grande Reine » et la Femme dans sa fonction de Souveraine, détentrice de la spiritualité cosmique inhérente au pouvoir efficient : « elle met le monde en marche, Arthur, le roi, le maintient en équilibre » par ses actes.
Gwenhwyfar est une des figures les plus représentatives, les plus parfaites de la symbolique féminine des mythologies des cultures indo-européennes.

GWENOLE. Armorique.
Fils de Fragan, neveu ou cousin de Gradlon, son maître est Korentin et possède le pouvoir de marcher sur les eaux.

GWERN. Galles.
L'Aulne, fils de Branwen et de Matholwch ; il est le symbole de la paix et de l'entente, en particulier entre Gaëls et Bretons ; mais Evnissyen le jette dans le feu et il périt ainsi.

GWIAWN LLYGAT CATH. Galles.
Saga Primitive d'Arthur ; Gwiawn-à-l'œil-de-chat ; il est d'une adresse remarquable et d'un coup de fouet peut enlever une tache de dessus l'œil d'un moucheron sans que celui-ci le sente.

GWIDDOLWYN LE NAIN. Galles.
Possesseur des flacons qui doivent contenir le sang noir de la Magicienne Gorddu qui servira à raser Yspaddaden Penkawr.

GWIOI. Armorique, Galles.
Chef des nains de Bretagne qui veillent à la garde d'un vase magique.

GWRAC'H. Armorique.
La « Vieille-Femme », grande maîtresse du Monde Souterrain, elle règne sur les Fées et les Korrigans que même leurs reine et roi viennent consulter avant d'agir.
Sa demeure se situe sous un dolmen d'où elle apparaît tantôt sous l'aspect de vieille femme, tantôt sous celui de jeune fille séduisante.

GWRHYR GWALSTAWT IEITHOEDD. Galles.
Saga Primitive d'Arthur. Interprète d'Arthur, il entend toutes les langues humaines et les langages des animaux; c'est un des descendants mythologiques des traditions chamano-druidiques.
Il participe à l'expédition conduite par Kai pour rechercher Olwen; Eidoel se joint à eux pour la recherche de Mabon, symbole solaire; ils rencontrent tout d'abord le Merle de Cilgwri, qui les conduit au Cerf de Redynvre, qui les conduit au Hibou de Kwm Kawlwyt, qui les conduit au plus vieil animal du monde, l'Aigle de Gwernabwy; l'Aigle les conduit enfin au Saumon de Llynn Llyw qui les prend sur son dos et leur fait remonter la rivière jusqu'à Kaer Loyw où ils peuvent délivrer Mabon retenu prisonnier.

GWRNACH LE GÉANT. Galles.
Possesseur de la seule épée qui puisse tuer Twach Trwyt; Kai lui coupe la tête avec cette fameuse épée.

GWYAR. Galles.
Frère de Gauvain, il est du clan d'Arthur.

GWYDDYON. Galles.
Fils de Dôn, neveu de Math, père d'Aranrod et de Lleu Llaw Gyffes, il est le Grand Savant, druide et magicien, dieu du Frêne, incarnation parfaite du druidisme à l'image du Merlin armoricain, du Lug gaulois ou du

Goibhniu irlandais ; il évoque l'Odhin-Wotan germanique. Ses frères sont Amaethon le Laboureur, Hyveidd, Govannon le Forgeron et Gilvaethwy ; sa sœur est la mystérieuse Arianrod-Cercle-d'Argent. La racine de son nom est « gwydd », le bois (en gaulois : vidu, en armoricain : gwezen/coad, en latin : videre, voir).
Afin que son frère Gilvaethwy puisse se lier avec Goewin (la jeune vierge qui garde les pieds de Math dans « son giron »), il se déguise en barde et se rend chez Pryderi lui proposer un marché — de dupes ; Pryderi, abusé, prépare la guerre contre Gwynedd ; il est tué par Gwyddyon en combat singulier et les combats permettent à son frère Gilvaethwy de rejoindre Goevin ; Math les déclare hors la loi et les transforme en biche et en cerf puis en truie et sanglier, en louve et en loup ; ils engendrent ainsi un faon (Hyddwn), un marcassin (Hychtwn), un louveteau (Bleiddwn) : c'est le cycle des métamorphoses ou l'initiation au druidisme.
Afin de remplacer Goevin auprès de Math, Gwyddyon lui propose sa sœur Arianrod ; elle engendre deux enfants dont un que Gwyddyon subtilise et élève en secret ; Arianrod le refuse mais Gwyddyon l'oblige à le reconnaître et à le « nommer » grâce à un subterfuge.
Avec Math, Gwyddyon fabrique Blodeuwedd, la Femme-Fleur destinée à Lleu Llaw Gyffes ; mais Lleu est tué par Gronw Pebir avec la complicité de Blodeuwedd ; Gwyddyon retrouve Gronw Pebir sous la forme d'un aigle nourrissant une truie et Blodeuwedd qu'il transforme en Hibou nocturne.

GWYFFRET. Galles.
Gwiffret-le-Petit-Roi ; il défend, monté sur un gigantesque cheval, le pont qui enjambe la rivière qui sert de frontière avec l'Autre Monde.
Gereint triomphe de lui et devient son compagnon ; ils se rendent chez le comte Owein et Gwif-fret part affronter le monde de la Connaissance et du Pouvoir contre Mabonagrain.

GWYNEB GWRTHUCHER. Galles.
Nom du bouclier d'Arthur.

GWYNN. Galles.

Compagnon d'Arthur dans la Saga primitive, frère d'Yder, fils de Nudd, son nom signifie « blanc, beau ».

Combattant redoutable, dieu de l'Autre Monde, sa tâche consiste à empêcher les démons d'Annwyvn de tuer les vivants ; on ne peut chasser Twrch Trwyt sans lui.

Les Gallois en ont fait un diable, les Bretons un saint...

GWYON BACH. Galles.

Fils de Gwreang de Llanfair en Powys ; chargé de garder le Chaudron de Kerridwen, il fait couler, par inadvertance, les Trois Gouttes magiques brûlantes sur son doigt qu'il porte à la bouche : aussitôt, il obtient la Connaissance qui, a priori, ne lui était pas destinée.

Il s'enfuit pendant que le Chaudron se brise et empoisonne tout le pays ; poursuivi par Kerridwen, il se transforme en Lièvre, elle en Lévrier, lui en Poisson, elle en Loutre, lui en Oiseau, elle en Faucon, lui en Grain, elle en Poule qui avale le Grain ; Kerridwen devient enceinte et donne naissance à un garçon qu'elle met dans un sac à la mer ; il est recueilli par Elffin ; le petit garçon a le don de prophétie : c'est Taliesin, le futur grand barde, et ceci est une de ses naissances.

GWYVARC'H. Armorique.

Roi possédant des oreilles d'âne qu'il cache sous un bonnet.



HARPE.

Instrument divin et magique, elle symbolise l'esprit éternel ; chaque grand barde possède une harpe personnalisée et les dieux eux-mêmes ont des harpes constituées de matériaux nobles sur lesquels figurent des sculptures.

Chez les dieux irlandais, la plus célèbre est celle du Dagda qui joue seule les trois airs de la Tristesse, de la Joie et du Sommeil ; elle porte deux noms : Table-de-Chêne et Air-aux-Quatre-Coins, c'est-à-dire les quatre directions du Monde, les points cardinaux.

Une harpe beaucoup plus récente est désormais célèbre : celle du barde Assurancetourix.

HEININ VARDD. Galles.

Chef des vingt-quatre bardes qui chantent les louanges de Maelgwn.

HELEDD. Galles.

Poétesse, sœur de Kyndylan, épouse de Gyrthmwl ; elle rejoint Llywarch et pleure la mort de ses huit sœurs et de ses sept frères puis elle perd la raison et mélange le passé et le présent.

HENBEDDESTYR. Galles.

Saga primitive d'Arthur — le Vieux Piéton — que personne ne peut suivre ni à pied ni à cheval ; redoutable guerrier qu'aucun quadrupède ne peut rejoindre.

HENWEN. Galles, Armorique.

La « Vieille Blanche », truie fantastique qui est le pendant de Twrch Trwyth ; « elle sert de point de mire à

l'homme dans sa perpétuelle recherche de la perfection et de la compréhension de son destin ».
Henwen engendre :
— un grain de blé et une abeille,
— un grain d'orge et un grain de blé,
— un louveteau et un aiglon,
— le Chat Palue qui devient un des trois fléaux de l'île de Môn.

HETRE.
Dans les langues celtiques, il a toujours un rapport avec le mot « lettre », lié à l'éloquence ; grâce à cet arbre, on communique avec les Ancêtres dont les figures étaient déposées à son pied ; ses fruits nourrissent les animaux domestiques et il est un gage de longévité et de prospérité.

HIR ERWAN et HIR ATRWN. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; avatars de Gargantua, ils mangent et boivent sans discontinuer.

HOEL. Galles.
Fils du duc de Bretagne, il appartient à la cour d'Arthur.

HOMME NOIR. Galles.
Pendant quelque temps, il retient Olwen dans un château.

HOMME SAUVAGE.
On le retrouve sous des noms différents en Irlande — Suilone-gelt —, en Écosse — Lailoken —, dans le domaine gallo-romain — Sylvain-le-Sylvestre — très populaire ; il vient de l'époque pré-celtique et son avatar le plus célèbre sera Gargantua.
Il représente la Nature en ses forces primitives, non encore domestiquées ; de nature double, il représente les deux faces de l'année, saison chaude et saison froide ; cette nature double est souvent symbolisée par la gémellité : les jumeaux luttent pour la possession d'une Femme — la Nature — alias Dame Nature, lors du 1er novembre (début de la première demi-saison celtique et populaire)

et du 1er mai (début de la deuxième demi-saison) ; en Gaule, ils seront Sylvain et Sylvestre — le velu roux et le feuillu vert.

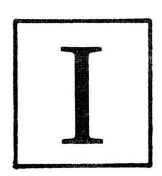
HOUX.
Arbre représentant la pérennité et les choses qui durent et qui résistent.

HOWEL. Galles.
Fils d'Emyr Llydaw, compagnon de la cour d'Arthur ; il correspond au Hoël armoricain.

HUEIL. Galles.
Fils de Kaw, il n'a jamais prêté hommage à aucun seigneur ; il courtise la même femme qu'Arthur et au cours du duel qui les oppose, Hueil blesse Arthur à la cuisse ; Arthur lui fait promettre de n'en jamais parler mais au cours d'un bal, Hueil se moque d'Arthur qui lui fait trancher la tête ; elle devient un menhir du nom de Maen Hueil.

HU-GADARN. Irlande.
Hu-le-Puissant, autre nom du Mac Oc, dieu solaire dont le char est entouré de rayons lumineux ; il fait traîner hors de l'Océan le Monstre responsable du déluge universel ; des deux bœufs qui le tirent, l'un meurt sous l'effort, l'autre de chagrin, mais les eaux se retirent et Hu-Gadarn peut fonder l'humanité.
Certaines traditions disent que l'un des deux bœufs est immortel, l'autre mortel et qu'on peut les assimiler aux Dioscures ou aux deux assesseurs de Lug, Atopomeros et Momoros.

HYDROMEL.
Boisson des dieux, alors que la bière est la boisson des guerriers, mais elles peuvent être confondues, surtout pour les héros qui sont souvent des dieux-guerriers.



IALONOS. Gaule.
Divinité agraire, dieu des clairières et des champs cultivés.

IARBONEL LE DEVIN. Irlande.
Père de Bethach, fils de Nemed.

IBAR. Irlande.
Cocher, conducteur du char de Cuchulainn, son nom signifie l'If.

IBLIS. Armorique.
Fille d'Iweret, troisième compagne de Lanzelet, son nom est l'anagramme de Sibil ; elle vit près du Verger Enchanté, équivalente de Viviane, image de la Déesse-Mère ; comme Deirdre ou Grainne, elle lance un geiss d'obligation sur le héros.

ICOVELLAUNA. Gaule.
Une des nombreuses déesses gauloises de source bienfaisante.

IDDAWC CORDD PRYTEIN. Galles.
Iddwac l'Agitateur-de-la-Bretagne ; avant la bataille de Camlan, messager d'Arthur, il est chargé d'insulter Medrawt, fait qui déclenche cette fameuse bataille et conduit à la perte d'indépendance de la Bretagne.
Lors de la bataille de Mont Badon contre les Saxons, il sert de guide à Ronabwy et lui confie une pierre magique afin qu'il se souvienne du moindre détail pour raconter les exploits du passé selon la tradition celtique qui veut

qu'il y ait toujours au moins un survivant pour la perpétuer.

IF.
Arbre très important. Il est considéré comme le plus ancien des arbres et surtout, il est le support de l'écriture oghamique. Il est en liaison avec l'Autre Monde, avec la Mort et les artisans gaulois s'en servent pour fabriquer lances et boucliers ; ses fruits toxiques en font un arbre funéraire et les rois gaulois vaincus s'empoisonnent avec ses baies. Les incantations divinatoires des druides se font à proximité d'un if. Il symbolise également la résistance et les Gaulois le considèrent comme originaire des Iles du Nord, la mythique Hyperborée.

IF DE MUGNA. Irlande.
L'If du Saumon ; arbre à feuilles persistantes qui produit des fruits de science qui tombent dans une source ; dans cette source, ils sont mangés par le Saumon de la Connaissance.

IF DE ROSS. Irlande.
Arbre primordial qui donne des fruits de connaissance.

ILE.
« Lieu de science et de pensée au milieu du tumulte et de l'ignorance du monde », c'est aussi un centre primordial et sacré, comme l'île d'Avallon.

IMBOLC/AMBIUOLLOS.
Une des quatre grandes fêtes du calendrier celtique : 1er février ; elle marque la fin de l'hiver et est devenue la Chandeleur. Imbolc qui signifie « lustration » présente un caractère de fête de fécondité ; elle est placée sous le signe du trèfle.
En Irlande, c'est sans doute la déesse Brigitt qui la présidait.

IMPÉRATRICE. Galles.
Idéal féminin et initiatrice de Peredur ; elle en fait un homme transfiguré, doué de pouvoirs magiques ; elle se

présente à lui sous de nombreux aspects différents : sous sa propre forme d'Impératrice, sous celle de la Hideuse Jeune Fille Noire, de la Fille du Roi et même sous celle d'un jeune homme blond.

IMRAMA. Irlande.
Navigations merveilleuses des héros à la recherche de choses, lieux ou personnages fantastiques.

INDECH. Irlande.
Roi Fomoré, fils de De Domnann ; Indech-le-Vengeur, ennemi juré des Tuatha De Danann, tué lors de la deuxième bataille de Mag Tured.

INGCEL LE BORGNE. Irlande.
Pirate exilé qui fait alliance avec les trois Fer : Fer Le, Fer Gal, Fer Rogain.

IOWERTH. Galles.
Fils de Maredudd, il est en lutte avec son frère Madawc pour la domination du Powys.

IS/YS. Cornouailles, Armorique.
Voir Dahud, Gradlon.

ISEULT.
Voir Yseult.

IUCHAR. Irlande.
Voir Brigantia ; fils de Brigitt, frère de Brian et jumeau de Iucharba.

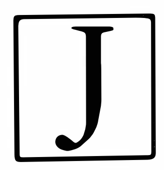
IUCHARBA. Irlande.
Voir Brigantia ; fils de Brigitt, frère de Brian et jumeau de Iuchar.

IVRESSE DES ULATES. Irlande.
Cuchulainn et Fintan ont convié simultanément Conchobar à un festin ; Conchobar décide de passer la première partie de la nuit chez Fintan, la deuxième chez Cuchu-

lainn. A minuit, ils sortent, complètement ivres, rasant les collines, abattant les forêts, vidant les rivières et les lacs ; ils se perdent dans la neige, se réfugient à Temair Luachra où sont Medb et Aillil qui fêtent le premier mois de leur fille Mane Mo-epirt avec Cûroi mac Daere.
Crom Deroil et Crom Darail qui gardent le domaine prennent les Ulates pour des chênes, des chars, des forteresses, boucliers, piliers, daims, chevaux et oiseaux ; parmi eux, se trouvent trois Tuatha De Danann dont Oengus ; on les accueille pendant que Medb et Cûroi leur préparent un piège ; Cuchulainn les en délivre par deux fois en faisant le « saut guerrier du Saumon » ; malgré les exortations à la paix d'Aillil, les Ulates se battent contre les gens du Connaught ; après leur victoire, ils retournent chez Cuchulainn où ils festoient pendant quarante nuits.

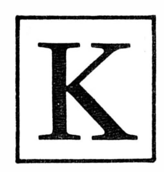
IWERET. Armorique, Galles.
Iweret de Behforêt du château Dodone ; il a envoûté Mabuz, dieu solaire prisonnier et fils de la Dame du Lac, et l'a rendu lâche et peureux ; pour cela, il est combattu par Lanzelet/Lancelot ; son nom est lié à l'If, arbre de l'Autre Monde.

IZANIG. Armorique, Morbihan, Finistère.
Complémentaire au « Corps-sans-Ame », « il représente la souplesse face à la rigidité ».
Izanig se rend dans l'île du Corps-sans-Ame qui retient la fille du roi ; sous forme d'aigle, il arrive au château, sous forme de lion, il fait fuir les gardes ; il reprend forme humaine puis sous forme de mouche, il écoute le Corps-sans-Ame que la fille du roi fait parler ; sous forme de lion, Izanig terrasse l'Ogre qui possède l'âme de la jeune fille et la délivre ainsi.



JOHFRIT DE LIEZ. Armorique.
Initiateur de Lanzelet au cheval et aux armes.

JUMENT.
Le futur souverain, « incarnation mâle des forces cosmiques, s'accouple avec la Jument, incarnation femelle de ces mêmes forces ». On sacrifie ensuite la Jument dont on a fait bouillir les morceaux dans un Chaudron ; le roi, baignant dans le Chaudron, mange les morceaux à même la bouche, sans se servir des mains.



KAD GODDEU/CAD GODDEU. Galles.

Le Combat des Arbres ou des Arbrisseaux, récit du barde Taliesin, qui met en présence l'armée de Gwyddyon et Amaethon et celle d'Arawn et Brân Vendiget.

Ce récit est un des plus importants de toute la littérature celtique et a donné lieu à des interprétations nombreuses et variées ; il semble contenir les fondements de la philosophie druidique.

Voir Bataille des Arbrisseaux.

KADWR. Galles.

Comte de Kernyw ; un des participants à la bataille de Mont Badon contre les Saxons.

KAHERDIN. Galles.

Frère d'Yseult aux Blanches Mains.

KAI/KEI/KE/KEU. Galles.

Fils de Kynyr, premier compagnon d'Arthur, Kai Hir Din — l'Homme Long — ressemble, par certains côtés, au Bricriu irlandais et tient le rôle de « l'âme damnée » du roi Arthur.

Héros et guerrier doué de pouvoirs surnaturels, il est l'image actualisée d'une ancienne divinité des forces telluriques ayant pouvoir sur les éléments : il supporte l'eau et le feu sans dommage, peut porter n'importe quel fardeau sans que celui-ci se voie, se priver de sommeil et respirer sous l'eau durant neuf jours et neuf nuits ; aucun médecin ne peut guérir son coup d'épée ; il peut devenir aussi grand que le plus grand arbre de la forêt, se protéger de la pluie avec sa main qui peut même lui servir de combustible.

Il est un des trois porte-diadèmes de l'île de Bretagne avec Tristan et Hueil et son cheval est toujours ombrageux ; il propose l'expédition pour retrouver Olwen que Kulhwch a demandé à Arthur ; lors de l'arrivée de Peredur à la cour d'Arthur, il brutalise le nain et la naine muets qui se mettent à parler en louant Peredur ; dans « Tristan et Essyllt », il est l'amant de la servante ; en Armorique, son nom est devenu Kaherdin.

KALEDFWLCH. Galles.
Épée magique du roi Arthur, « dure-entaille », qui est devenue Excalibur ou Escalibur en francien.

KANNEREZED NOZ. Armorique.
Les Lavandières de la Nuit ; elles lavent le suaire de ceux qui vont trépasser et provoquent la mort de ceux où celles qu'elles rencontrent, en leur faisant essorer, par une torsion sans fin, le linge qu'elles viennent de rincer.

KARADAWC VREICHVRAS. Galles.
Participant de la bataille de Mont Badon contre les Saxons.

KARADOC. Armorique, Vannetais.
L'enchanteur Eliavres fait coucher son père avec une truie métamorphosée afin de coucher lui-même avec la reine.

KAW. Galles.
Kaw du domaine de Prydyn, il vient d'Écosse et fait partie de la cour d'Arthur ; il s'empare de la défense du sanglier Yskithyrwynn Pennbeidd.

KAWAL. Galles.
Nom du chien d'Arthur.

KEBEN. Armorique.
Nom donné par les chrétiens à Dahud-Ahes sous lequel elle devient une sorcière ; c'est-à-dire l'ancienne religion druidique maudite par la nouvelle, chrétienne.

KEINGALET. Galles.
Nom du cheval de Gwalchmai.

KERNUNNOS/CERNUNNOS.
Réputé le plus ancien des dieux, un des plus importants, sans doute pré-indo-européen et même antérieur aux Mégalithes.
Son nom signifie le Bel Encorné ou celui-aux-quatre-coins ou celui-au-crâne-de-cerf.
Il est représenté assis en tailleur, dans la position dite « à la gauloise » ou « bouddhique » ; cornu, ses bois de cerf, parfois ses cornes de taureau ou de bouc, symbolisent la force fécondante et le cycle des renouvellements ; il est en même temps la charnière et la synthèse de deux cultures préceltiques : celle du Cerf mésolithique et celle du Taureau mégalithique. On le trouve souvent représenté à trois têtes, symbole d'équilibre et d'harmonie, le chiffre trois celtique pouvant se lire : corps, esprit, âme. Kernunnos est souvent accompagné par le Serpent-à-tête-de-Bélier, ce qui donne une alliance de la « fougue et de la ruse ».
Il possède la puissance sexuelle fécondante du Grand Cerf qui, solitaire, incarne l'individualisme et la fierté.
Il est aussi, essentiellement, le Grand Maître des animaux sauvages de la prairie et de la forêt, de la mer et autres lieux ; on le voit entouré des mêmes créatures que Vichnou : poisson, tortue, sanglier, lion, nain.
A son cou, le torque gaulois ; dans sa main, parfois un torque, une pomme, une bourse ; ou bien un sac plein de pièces qu'il déverse, un gâteau ou un pannier plein de victuailles qui peut être une corne d'abondance ; on le voit également avec les mêmes attributs que Mercure : caducée, bourse, tortue, coq.
Agé et souvent chauve (peut-être la tonsure druidique), fécondeur tellurique, il est l'époux d'une Déesse qui, chaque printemps, se transforme en Grue (sic) pour rejoindre son amant — le dieu Lug — afin d'accomplir le rite du renouvellement annuel.
Personnification de l'Intelligence divine, du Verbe Créateur, il est le dieu celtique de la « pensée primordiale »

qui rompt avec les conceptions antérieures fondées sur le naturalisme ; il est un des premiers dieux de la « puissance cosmique organisée ».

KERRIDWEN. Galles.
Mère de Crewy, de Morvran Afang Du, femme de Tedig le Chauve, elle est l'équivalente de la Brigitt irlandaise, de Belisama et Rosmerta les Gauloises, de la Koré grecque et de la Cérès latine ; elle est également mère « divine » de Taliesin le Barde.
Magicienne, elle possède le Chaudron d'Inspiration et de Science et les poètes, les forgerons et les médecins lui vouent un culte.
Afin d'initier son fils Afang Du, elle met à bouillir le Chaudron durant un an et un jour pour en obtenir trois gouttes magiques ; l'aveugle Morda et Gwyon Bach surveillent le Chaudron et les Trois Gouttes destinées à Afang Du sont finalement absorbées par Gwyon Bach. Kerridwen le poursuit, lui en lièvre, elle en lévrier, lui en poisson, elle en loutre, lui en oiseau, elle en faucon, lui en grain, elle en poule qui avale le grain ; elle devient enceinte et enfante un garçon qu'elle met dans un sac et qu'elle jette à la mer ; il est recueilli par le pêcheur Elffin qui l'adopte et le nomme Taliesin.

KIÇVA. Galles.
Épouse de Pryderi.

KI DU. Armorique.
Le Chien Noir ; il accompagne les trépassés au séjour des Ombres ; il est le compagnon de l'Ankou.

KILYDD. Galles.
Cousin d'Arthur, époux de Goleuddydd dont il a un enfant, Kulhwch, né dans une auge à porcs ; Goleuddydd meurt et Kilydd se remarie sept ans plus tard avec la femme du roi Doged qu'il a tué.

KISTENNIN. Galles.
Frère d'Yspaddaden Penkawr et esclave de celui-ci qui lui a tué vingt-trois de ses vingt-quatre fils ; sa femme est une

géante qui « transforme une bûche en vulgaire corde lorsqu'elle la tient ».
Kistennin essaie de dissuader les chevaliers d'Arthur de demander Olwen en mariage pour Kulhwch.

KLUST. Galles.
Saga primitive d'Arthur. Fils de Klustveinat « Oreille-fils-d'Oreille-Fine », il entend, « à cent coudées sous terre, une fourmi marcher à une distance de cinquante milles ».

KNYCHWR. Galles.
Roi d'Ulster, fils de Ness, il fait partie de la cour d'Arthur.

KOADALAN EWEN. Armorique.
« Héros de culture » et aventurier de l'interdit, à l'image du Manawyddan gallois.
Dans le Château Interdit, il est confronté au « Sacré » sous ses deux formes traditionnelles et complémentaires : repoussant/attirant, d'une part sous les traits d'un vieux magicien, de l'autre sous ceux d'une femme jeune ; Rhiannon, la déesse-jument est prisonnière dans le château et périodiquement fouettée afin d'expier une mystérieuse faute ; elle aide Koadalan à sortir et à s'emparer des secrets liés à la demeure : c'est le début de son initiation puis il combat trois diables (trois magiciens), dieux de l'Ombre qui « testent ses connaissances nouvelles » ; il obtient le pouvoir de Métamorphose — sous forme de poulain — qui lui confère le statut chamano-druidique et expérimente sur lui-même afin d'acquérir l'immortalité : dans le château, il se transforme « en aigle et acquiert son pouvoir sur les airs, en bois à brûler et acquiert son pouvoir sur le feu, en cloche de métal et acquiert son pouvoir sur la terre, en fontaine et acquiert son pouvoir sur l'eau ».
Travesti, Koadalan fait un enfant à la fille du roi d'Ibérie, lui succède sur le trône puis repart en « carrosse volant ».
Le magicien Foukes lui vole ses trois « Livres Rouges » et le précipite au fond d'un puits ; Tereza — autre nom de

Rhiannon — l'en sort. Koadalan envoie son père vendre un bœuf pour mille écus, mais sans corde ; trois magiciens l'achètent ; le bœuf se change en chien, les trois magiciens en loup ; Koadalan envoie son père vendre un cheval pour deux mille écus mais sans la bride ; les trois magiciens l'achètent avec la bride : le cheval se change en anguille, les trois magiciens en gros poissons, l'anguille en colombe, les trois magiciens en éperviers, la colombe en bague d'or qui tombe dans un baquet ; une servante se la passe au doigt, les trois magiciens se transforment en trois violonneux ; la bague se transforme en grain que carbonise un feu, les trois magiciens se transforment en coqs et un renard mange les trois coqs qui étaient la dernière forme qu'avait prise Koadalan.
Afin de devenir immortel, Koadalan se coupe en morceaux et s'enfouit sous un fumier sur lequel une femme répand son propre lait ; mais elle s'endort trois jours avant la fin du délai prévu et c'est ainsi que Koadalan se retrouve dans l'Autre Monde, après avoir épuisé le cycle de son initiation par les métamorphoses.

KONAN MERIADEK. Armorique.
A l'origine du débarquement des Bretons en Armorique, il est le fondateur de la Bretagne armoricaine et son premier souverain.

KONERIN. Armorique.
Il est le Jeune Fils de la Déesse Mère ; symbole de la Jeunesse, il représente les forces potentielles nouvelles qui engendreront un monde nouveau ; mais les puissances des ténèbres le tuent, le démembrent puis le brûlent.
Du bûcher sur lequel il a été brûlé, il ne reste qu'une Pomme que deux vagabonds offrent à une vieille femme qui devra la faire manger à sa fille — vierge — lorsqu'elle aura mal au ventre ; ainsi, Konerin renaît, après fécondation par voie buccale, ayant triomphé des « forces de la nuit et de la mort », devenant « Le Fils de la Pomme, fruit de la Sagesse ».

KONOMOR. Armorique, Cornouailles.

Konomor, souverain de la Domnonée et du Devon, correspond au Conchobar irlandais, au Cymfawr gallois.

Il marie le barde Hoarvian à la belle Rivanona de qui naît Herve et prend sous sa protection le jeune Meloir dont l'oncle Rivod a fait trancher la main pour le priver du trône.

Il prend pour femme la veuve du roi Iona et élève son fils Judual ; mais il devient tyranique, se remarie trois fois et ses femmes disparaissent mystérieusement ; il épouse enfin Trifina, fille de Waroc, roi prestigieux du Vannetais (Bro-Waroc), ce mariage étant considéré par Trifina comme un sacrifice pour arrêter la guerre fratricide entre les Vannetais et les Domnonéens. Trifina enceinte, Konomor l'enferme ; elle s'échappe, il la fait décapiter, Gildas la ressuscite ; Tremeur, leur fils, fait écrouler son château d'une simple poignée de terre ; Konomor le retrouve et le fait décapiter, mais Tremeur se la remet sur les épaules ; Judual revient en Bretagne et tue Konomor de ses propres mains, ainsi que l'avait annoncé la prophétie.

KORENTIN. Armorique.

Fils d'un seigneur de l'île de Bretagne ; il possède un poisson dont il mange un morceau chaque soir et qu'il retrouve entier le lendemain.

KORNELI. Armorique.

Aspect christianisé de Kernunnos.

KORRIGANS. Armorique.

En Vannetais, ils se nomment Ozegânned ; ce sont les anciens occupants du sol armoricain avant l'arrivée des Gaulois et des Bretons et refoulés dans les tertres-aux-fées, dolmens, peulvans, menhirs, allées couvertes, à l'image des Fomoré irlandais ; mais à leur différence, ce sont des nains qui peuvent apparaître sous de multiples aspects.

KREIDDYLAT. Galles.

Fille de Llud Llaw Ereint, elle réside à la cour d'Arthur ; pour elle, se battent Gwythyr, fils de Greidiawl, et

Gwynn, fils de Nudd, chaque premier mai jusqu'à la fin des temps.

KRIERIEN. Armorique, île d'Arz, Morbihan.
Ce sont les « crieurs », réprouvés, hôtes des barques-de-nuit (bag an Noz), gardés par des chiens géants qui les persécutent.

KRISTOF. Armorique.
Kristof est un garçon simplet qui vit de sa pêche en lançant des pierres à la mer à l'aide d'un bâton crochu ; une de ses pierres est poursuivie par un poisson que Kristof attrape ; ce poisson lui offre des richesses inouïes en échange de sa liberté ; Dahud — de sa ville d'Ys — se moque de lui ; il lui jette un sort et elle devient aussitôt enceinte d'un garçon, « le fils de personne ». Kristof, parmi tous les hommes du pays d'Ys, triomphe de l'épreuve de la couronne ; Gradlon ne peut l'accepter et fait enfermer Kristof, Dahud et le « fils de personne » dans un coffre qu'il jette à la mer ; ils abordent sur une île où un poisson magicien fait apparaître un palais puis une ville nouvelle ; pendant ce temps, Ys est engloutie car Kristof a déraciné le chêne protecteur de la cité.

KUBERT. Galles.
Fils de Daere, l'Irlandais, il séjourne à la cour d'Arthur.

KULHWCH. Galles.
Cousin d'Arthur, fils de Kilydd et de Goleuddydd, il naît dans une auge à porcs ; la seconde femme de son père le menace d'un geiss d'obligation : il devra prendre pour femme Olwen, fille d'Yspaddaden Penkawr ; il se rend à la cour d'Arthur, mais le gardien Glewhwyt ne le laisse pas entrer et doit recourir à la menace du « cri-qui-tue » ; il demande un don à Arthur qui est obligé de se conformer à la coutume d'accepter tout sauf « son navire », son manteau, sa lance, son épée, son bouclier, son couteau, sa femme » ; Kulhwch demande Olwen ; Arthur envoie donc des messagers dans tout le pays, mais ils reviennent tous bredouilles au bout d'un an.

Kulhwch part donc lui-même avec Kai ; ils trouvent Olwen qui refuse de les suivre car son père doit mourir le jour où elle aura trouvé un conjoint ; Kulhwch tue les neuf gardiens des neuf portes du château d'Yspaddaden ; après son refus de laisser partir Olwen, Kulhwch inflige la troisième blessure à l'œil unique d'Yspaddaden qui lui impose une série d'épreuves aussi irréalisables les unes que les autres ; ils réussissent à couper la tête de Gwrnach Gawr et rapportent chez Arthur les objets demandés ; mais il reste l'ultime épreuve qui est la chasse à la laie magique, Twrch.
En effet, pour conquérir Olwen, Kulhwch doit attraper Twrch Trwyt qu'on ne peut chasser sans Drutwyn, le petit chien de Greit ab Eri qu'on ne peut retenir sans la laisse de Kwrs Kant Ewin qui ne peut être accrochée qu'au collier de Kanhastyr Kanllaw qu'on ne peut relier qu'à la chaîne de Kilydd Kanhastyr ; de plus, Drutwyn ne chasse qu'avec Mabon fils de Modron qui a été enlevé à sa mère et a disparu ; on ne peut chasser Twrch Trwyt sans Gwynn fils de Nudd qui empêche les démons d'Annwvyn de tuer les gens de ce monde et seul Du, le cheval du Moro Aerveddawc peut le porter ; enfin, cette chasse doit obligatoirement être présidée par Arthur et ses compagnons et Twrch Trwyt ne peut être tuée que par l'épée de Gwrnach le Géant. Arthur et sa compagnie triomphent de tous ces obstacles, mais Twrch s'échappe encore et toujours ; Kulhwch et Goreu, fils de Kystennin tuent Yspaddaden et Olwen accepte de prendre Kulhwch pour époux.

KUNDRY. Galles.
C'est le nom de l'Impératrice de Peredur, celle qui est nommée parfois Kundry la Sorcière.

KUYNDRWYN. Galles.
Réside à la cour d'Arthur ; il a un fils, Ermit.

KYMRY/KIMRU. Galles.
Nom des peuples gallois qui luttent contre les Irlandais, les Pictes et les Saxons.

KYNDDELIC. Galles.

Guide d'Arthur, il connaît tous les pays même sans y être allé ; il part avec Kai à la recherche d'Olwen.

KYNDYLAN. Galles.

Frère de Heledd ; allié de Llywach qui l'accueille et l'établit dans le Powys. Il est tué au cours d'une bataille contre les Saxons ; sa tombe se trouve à Eglwysau Basa.

KYNON. Galles.

Fils de Klydno ; à la cour d'Arthur, il raconte ses aventures devant le roi et Owein.

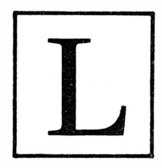
Kynon est allé aux confins du monde et des déserts dans un château de l'Autre Monde ; un homme et ses deux fils, frisés et blonds, ainsi que vingt-quatre jeunes filles, lui indiquent le chemin où il rencontrera un géant à un pied, borgne et armé d'une énorme massue ; il est effrayant, garde la Forêt et commande aux animaux.

Le Géant — l'Homme Noir —, lui indique une fontaine à dalle de marbre sur laquelle il doit jeter de l'eau ; c'est ce qu'il fait et a pour conséquence instantanée de déclencher un violent orage ; puis vient un chant d'oiseau merveilleux qu'interrompt l'arrivée d'un Chevalier Noir qui le défait en combat singulier.

A ce récit, Owein part pour l'imiter ; il réussira là où Kynon a échoué au cours de sa quête initiatique.

KYSTENNIN. Galles.

Frère d'Yspaddaden Penkawr qui l'a réduit à l'état de berger afin de s'emparer de ses biens.



LABRAID. Irlande.

Labraid-le-Parleur, dieu de l'Autre Monde.

LADRA/LADHRA. Irlande.

Ladra Ard Ladran, pilote de Banba/Cessair ; il est un des trois hommes venus avec Banba, première femme s'étant emparée de l'Irlande et personnification de celle-ci.

Débarqué avec les cinquante femmes de Banba, cinquante jours avant le Déluge, il est le premier amant et le premier mort d'Irlande : « il est la « mort-en-soi », lié à la fécondité des femmes, dans un cycle mort/fertilité, mort/régénération ; il symbolise l'ambivalence du « créateur-destructeur » à l'image du Dagda ou de la Tarasque de Noves et son complément, le dieu androgyne.

On dit qu'il est mort d'un « excès de femme ou que le manche d'une rame lui pénétra dans le bas du dos ».

LAEGAIRE. Irlande.

A l'aide de cinquante guerriers, il retrouve la femme de Fiachna que Eochaid et Goll avaient enlevée.

LAIDE DEMOISELLE. Galles.

Elle accuse Peredur de n'avoir pas posé les questions qu'il fallait, ce qui l'a fait faillir à sa mission « d'ordonnateur » du monde.

Maîtresse du Château Orgueilleux, elle y commande cinq cent soixante-six chevaliers et y garde une jeune fille prisonnière ; celui qui la délivrera sera le chevalier « le plus renommé du monde ».

LAILOKEN. Écosse.
Homme Sauvage représentant les forces de la Nature à l'état brut, non encore domestiquées.

LAM. Irlande.
Son nom signifie Main ; il est un des trois échansons responsables de la source merveilleuse de la Segais.

LANCE.
Avatar moderne du bâton, c'est l'attribut de la puissance tant sexuelle que temporelle. La lance de Lug est un des quatre objets rapportés des îles d'Hyperborée ; elle atteint immanquablement son but et revient comme un boomerang si l'on fait appel à l'arbre dans lequel elle est taillée : « ibar », l'if. Son antécédent symbolique est la Massue, plus archaïque.

LANCELOT DU LAC. Armorique.
Personnage imposant, il est comparable au Lug gaulois et irlandais ainsi qu'au Llwch gallois. Compagnon de la Table Ronde, modèle exemplaire du chevalier « preux, courtois, vertueux », il est une création de Chrétien de Troyes ; dans sa conception archaïque, il n'est pas l'amant de Guenièvre et n'existe pas dans les sagas primitives.
Dans les romans arthuriens, il est cousin de Bohort et Lionel ; il découvre son nom lorsqu'il soulève la dalle qui sera son tombeau, lève les enchantements du « Val sans Retour » et de la « Douloureuse Garde » ; un moment emprisonné par Morgane, il reste le seul chevalier à pouvoir se saisir de l'épée d'Arthur à l'image de Llenleawg le Gaël dans la tradition primitive.
Il représente la Bretagne armoricaine.

LANZELET. Armorique.
Enlevé et élevé par la Fée des Eaux ou la Dame du Lac, il reçoit une double éducation guerrière et initiatique à l'image des héros irlandais se rendant en Écosse ; « héros de culture », il possède des traits de civilisations antérieures et tient son pouvoir de la Femme.

Il tue Galangandreiz, épouse sa fille et règne à sa place ; il tue le comte de Limors et épouse sa nièce ; subissant avec succès l'épreuve du Verger de Schatelle Mor, il peut ainsi épouser en troisièmes noces la fille d'Iworet Iblis.

Pour son deuxième mariage, il lui avait fallu venger la Dame du Lac ; pour le troisième, il entre en armes dans la ville de Limors, ce qui constitue une transgression et pour cela, y est enfermé ; Ade le sauve de la foule ; il doit tuer un géant à mains nues puis étouffe deux lions et tue Linier : c'est son deuxième mariage, avec Ade, qui le consacre souverain.

Puis, il se rend au château dans lequel Mabuz est retenu prisonnier ; ce dernier est devenu couard et lâche et c'est Lanzelet qui combat à sa place Iweret dans son château de Dodone.

Enfin, il massacre cent guerriers de la reine Pluris et « épouse » celle-ci ainsi que les cent femmes des guerriers.

Il retourne avec Iblis dont il a trois fils et une fille ; d'aucuns y voient trois pays plus un quatrième (Domnonée, Léon, Cornouaille plus Vannetais) ; il meurt le jour même.

LAUDINE. Galles, Armorique.

Fille du duc de Laudunet ; elle est la Dame à la Fontaine, « gardienne et dispensatrice de la Vie, de la Connaissance et du Pouvoir ».

Owein tue son mari, le Chevalier Noir, et le remplace auprès d'elle ; c'est Luned, la « servante », qui les unit.

D'un point de vue psychanalytique, Laudine peut représenter la Mère qui vient violer le Fils pour prendre la place du Père.

LAVANDIÈRES DE NUIT. Armorique.

Elles obligent ceux qu'elles rencontrent à tordre les draps avec elles et tordent en même temps les bras puis le corps de ceux qui les aident.

LEABHAR CABALA. Irlande.

Dans ce « livre des conquêtes », on prend connaissance des différents peuples ayant débarqué sur l'île :

1. un premier peuple disparu avec le Déluge,
2. les « défricheurs » de Partholon,
3. les Fomoré, géants marins,
4. les fils de Nemed, qui disparaissent,
5. les Tuatha De Danann,
6. les Gaëls, fils de Mile,
7. trois peuples britonniques :
   - Fir Bolg, les Belges
   - Fir Gailoin, les Gaulois
   - Fir Domnainn, les Bretons.

LEBORCHAM. Irlande.
Fille de Oa, l'Oreille, et de Adarc, la Corne, son nom signifie la Longue-Boiteuse ; elle est difforme, ses deux pieds et ses deux genoux sont à l'envers, ses deux chevilles et ses deux cuisses par-devant ; messagère de Conchobar, elle est si rapide qu'elle peut l'avertir dans la journée même de tout ce qui se trame en Irlande.
A Dun Etair, elle contribue à la victoire des Ulates enfermés avec Athirne.

LEBORHAM. Irlande.
Magicienne, femme de confiance de Conchobar, elle élève Deirdre en secret.

LE FRI FLAITH. Irlande.
Fils de Conaire.

LÉGENDAIRE CELTIQUE.
Selon une hypothèse de J. Markale, il peut être divisé en trois catégories :
1. Cycle du Leinster : chasseurs de Cervidés,
2. Cycle d'Ulster : éleveurs de Bovins (razzias de bovidés), domestication du chien (Cûchulainn, Cûroi, Conchobar, Conall),
3. les Mabinogions (1re et 4e branche) et Cycle d'Arthur : chasseurs de Sangliers, éleveurs de Porcs (Twrch Trwyth)
   agriculteurs.

LENDABAIR. Irlande.
Femme de Conall.

LEPRECHAUNS. Irlande.
Équivalents des Korrigans armoricains et des Corannieit gallois.

LER/LIR.
Père de Manannan. Voir Lir.

LEUCETIOS. Gaule.
Dieu de lumière, de clarté.

LIA FAIL/LIA FAL. Irlande.
La « pierre du destin », un des quatre objets magiques apportés des îles du Nord du Monde par les Tuatha De Dannan ; cette pierre pousse un cri lorsque celui qui est choisi pour régner s'y assoit.

LIAGAN. Irlande.
Compagnon de Finn ; il se saisit de la queue du cheval de Gilla-le-Dur mais ne peut plus la lâcher quand celui-ci se précipite à la mer.

LIAIG. Irlande.
Nom commun du druide spécialisé dans les trois médecines des plantes, de la chirurgie et de la magie.

LIBANE. Irlande.
Fille d'Ecca et d'Ebliu, sœur d'Ariu. C'est un oubli volontaire (?) de sa part qui a provoqué l'inondation dont seuls survivent Conang, Curnan et Libane.
« Fée, sorcière, druidesse », Libane est vouée au culte des Eaux matricielles et ressorti à l'ancienne culture druidico-chamanique. Elle s'apparente à la Mary-Morgane bretonne, à la Mélusine poitevine, à Dahud-Ahès armoricaine.
Après l'inondation, elle vit une année avec son chien sous un lac ; puis elle se change en saumon mais conserve son visage et ses seins ; elle nage pendant trois cents ans avant

d'être repêchée par Gongall qui la nomme Muirgen « née-de-la-mer », littéralement Morgane ; elle disparaît ainsi.

LIERRE.
Symbole d'immortalité et de ténacité dans le dédale de l'initiation.

LIMWRIS. Galles.
Comte gallois qui veut enlever Enid à Gereint ; mais Gereint l'élimine.

LIONEL. Armorique.
Cousin de Lancelot et Bohort, il fait partie du clan de Lancelot.

LIR/LYR.
Son nom signifie « les Flots » ; père de Manannan, il est « roi des Fées », roi suprême des Tuatha De Dannan ; il deviendra le roi Lear de Shakespeare.

LITAVIS. Gaule.
Déesse guerrière, compagne du Mars-Teutatès gallo-romain.

LLACHEW. Galles.
Fils d'Arthur.

LLAMRET. Galles.
Jument blanche d'Arthur sur le dos de laquelle il meurt à la bataille de Camlan.

LLENLEAWG LE GAEL. Galles.
Dans la saga primitive d'Arthur, il s'empare, dans l'Autre Monde, de Kaletfoulch, l'épée d'Arthur, et, comme plus tard Lancelot, il est le seul à pouvoir l'utiliser ; c'est grâce à cette épée qu'il tue Diwrnach, le Possesseur du Chaudron.

LLEU LLAW GYFFES. Galles.
Le Lion-à-la-main-ferme, sorte de Dionysos ou d'Héraklès, souvent identifié à Lug ; fils de Gwyddyon et de sa

sœur Arianrod, il est élevé par Gwyddyon dont il est en même temps le fils et le neveu ; Arianrod ne veut pas le reconnaître et lui jette trois malédictions : il n'a pas de nom, pas d'armure, pas de femme de la race « qui peuple la terre en ce moment ».

Math et Gwyddyon lui fabriquent alors une « femme-fleur » : Blodeuwedd, qui le fait exécuter par Gronw Pebir ; mort, il s'élève dans les airs sous la forme d'un aigle ; il accomplit ainsi son « ascension initiatique » et c'est sous cette forme qu'il élève une truie ; Gwyddyon le rencontre et l'aide à retrouver sa forme humaine, terminant ainsi son cycle des métamorphoses.

Il se venge de Blodeuwedd en la transformant en hibou, tue Gronw Pebir puis devient roi de Gwynedd.

Lleu ne pouvait être tué que par une lance travaillée pendant un an et un jour ; il était invulnérable sauf lorsqu'il « ne serait ni sur terre, ni dans l'air, ni à pied, ni à cheval, ni dans ou hors d'une maison » ; en effet, Gronw Pebir le transperce alors qu'il va prendre un bain sous un toit de chaume, un pied sur le rebord d'un chaudron, l'autre sur un daim...

LLEVELYS. Galles.

Fils de Beli, roi de Bretagne, frère de Llud ; homme sage et avisé, il part en Gaule et épouse la fille du roi.

Il aide son frère Llud à vaincre les trois fléaux de Bretagne :

— il lui procure des insectes qui empoisonnent les Corannieit qui dévastaient le pays,

— il lui explique qu'un dragon étranger se bat avec le dragon du pays ; au centre géographique, il fait verser de l'hydromel qui les endort et les enferme dans un coffre de pierre pour les enterrer à Dinas Emrys,

— il l'aide à vaincre le magicien qui prélève la nourriture dans un panier sans fond.

Les Corannieit sont les Anglo-Saxons, les deux dragons sont les Saxons et les Bretons, et le magicien est l'occupant qui pille la Bretagne et endort les Bretons par ses paroles.

LLUD. Galles.

Fils du roi de Bretagne, Beli, et frère de Llevelys ; il hérite du royaume de Bretagne et doit débarrasser l'île de trois fléaux qui la ravagent :

— un peuple, les Corannieit, qui entend tout ce qui se dit sur l'île,
— un grand cri poussé chaque nuit du Premier Mai qui fait perdre la force et la couleur aux hommes, qui fait mourir les enfants dans le sein de leur mère et fait perdre la raison aux jeunes gens,
— la récolte d'une année qui ne dure qu'une journée.

Llevelys, frère de Lludd, l'aide à se débarrasser de ces trois fléaux :

— Llevelys procure les insectes qui empoisonnent les Corannieit,
— il explique qu'un dragon étranger se bat avec le dragon local,
— il démasque le magicien qui enlève la nourriture dans un panier sans fond ; Lludd en débarrasse le pays.

Les Corannieit représentent les Anglo-Savons, les deux dragons sont les Bretons et les Saxons et le magicien l'occupant qui pille la Bretagne.

LLUDD LLAW EREINT. Galles.

Lludd-à-la-main-d'argent, fondateur mythique de Londres, Kaer Lludd.

LLWCH. Galles.

Llwch-à-la-main-blanche, père de Gwachmai, il réside à la cour d'Arthur.

LLWYT. Galles.

Fils de Kilcoet, il fait partie du clan de Gwawl ; par amitié pour lui, Llwyt a jeté un charme sur le pays de Dyvet car Pryderi, son souverain, avait fait subir à Gwawl fils de Clut le jeu du « blaireau dans le sac ».

Sa femme, sous forme de souris en entraînant des milliers d'autres, ravage le blé de Manawyddan.

LLYR. Galles.

Voir Lir/Lyr. Dieu de l'Océan, mais plus encore de l'élément aqueux dans toutes ses formes et toutes ses forces dynamiques ; il a six enfants dont une fille, Branwen, et Bran Bendigeit — le Béni-roi de Lundein (Londres) —, Bêli, Evnissyen et Nissyen, jumeaux et demi-frères des autres, et Manawyddan.

LLYWARCH HEN. Galles.

Llywarch-l'Ancien, cousin d'Uryen ; barde historico-mythique et héros du pays Powys, chef breton au service du roi des Bretons du Nord : Uryen Rheged.

Après la défaite et la mort d'Uryen à la bataille d'Aber Lleu, il s'installe en Powys grâce à Kyndylan.

Il a vingt-quatre fils dont Maenwynn, Selyf, Sandef, Madawg, Medel, Llawr, Llyngedwy, Duawg, Sawyll, Cynddilig et tous sont tués sauf le vingt-quatrième : Gwen.

Après la mort de Gwen, Llywarch se fait berger dans la montagne et devient le témoin et le conteur de l'invasion saxonne jusqu'en Powys.

LOCHA GAGAR. Irlande.

Femme du sidh, amoureuse de Connla ; Connla refusant son amour, elle lui lance une malédiction qui cause son déshonneur.

LOCHAN. Irlande.

Père de Cruithne que Finn épouse ; forgeron divin, il lui fabrique ses deux lances magiques.

LOCH LE DEMI VERT. Irlande.

Poète Fomoré à qui Lug fait grâce après la seconde bataille de Mag Tured et c'est lui, par son chant, qui met fin à la guerre.

LOEGAIRE BUADACH. Irlande.

Loegaire le Victorieux, compagnon d'armes de Cuchulainn qu'il accompagne dans la plupart de ses aventures.

LOEG MAC RIANGABRA. Irlande.
Cocher de Cuchulainn qui l'envoie avec Fand visiter Mag Mell — la Plaine des Fées — en barque de bronze ; il est blessé par le javelot magique de Lugaid.

LOMNA. Irlande.
Fou de Find qu'il prévient, en écriture ogamique, de ses déboires conjugaux.

LOSTHOUARN. Armorique.
Barbier du village de Pen ar Pont ; équivalent de Tristan lorsqu'il tue le Morholt, il tue le seigneur du Karn qui porte des oreilles de cheval, meurtre rituel du Père par le « Jeune Fils », également symbole de l'inversion de l'année.

LOTHAR. Irlande.
Pâtre qui s'occupe du taureau fabuleux, le Brun de Cualnge qui finit par le tuer.

LOUTRE.
Dans les langues celtiques, c'est « le chien d'eau » : irlandais, dobharchu, gallois, dyfrgi, breton, dourgi ; c'est en tuant une loutre — un chien d'eau — que Cuchulainn comprend qu'il est au temps de ses aventures et de sa vie terrestres.

LOUGH NEAGH. Irlande.
Équivalent archaïque de la ville d'Ys et du thème de la submersion.

LUAINE. Irlande.
La Lunaire, la Brillante, fille de Domanchenn ; la « seule fille d'Irlande qui eût les manières de Deirdre » ; Conchobar, après la mort de Deirdre, devient amoureux de Luaine.
Mais Athirne et ses deux fils veulent coucher avec elle ; devant son refus, ils lui lancent un « glâm dicinn » (malédiction suprême) et elle en meurt de honte.

LUAM. Irlande.
Le Pilote, le Guide, un des trois échansons qui gardent la source merveilleuse de la Segais.

LUCHORPAN. Irlande.
Équivalents des Korrigans armoricains et gallois ; on les trouve sous les noms de Luchrupân, Lucharban, Lupracân, Leipreachân.

LUCHTE. Irlande.
Dieu charpentier Tuatha De Dannan ; c'est lui qui fournit le bois des lances lors de la deuxième bataille de Mag Tured.

LUG. Irlande, Gaule.
mais aussi dieu suprême pan-celtique ; parmi ses surnoms, on peut noter les suivants :
— Lug à la Longue Lance,
— Lug à la Longue Main,
— Lug à la Main Blanche,
— Lug à la Main d'Éclair,
— Lug le poly-technicien,
— le Multiple Artisan,
— Celui qui frappe avec fureur,
— Lug au visage de Soleil,
— le Lumineux,
— le Rayonnant,
— l'Éclairé.
Parmi ses équivalents, on peut citer :
— Gwyddyon le Kymrique,
— Llwch le Gallois,
— Lancelot du Lac des romans arthuriens,
— Loki le Germain,
— Lucifer le chrétien,
— Mercure gallo-romain.
On le trouve symbolisé par le Grand Corbeau, ou représenté comme le Dieu-à-la-Roue, triple ou dieu à trois têtes dont les attributs peuvent être une bourse, une tortue, un bêlier.
1. Dieu métis, fils de Cian, l'Esprit, et de Ethné, la Matière, il est le bâtard divin des deux races, des deux

cultures qui se disputent le Monde, celle « de la lumière, du devenir social et humain, et celle des ténèbres, souterraine, de l'inconscient, de l'aspect sombre de la communauté humaine ».

Lug est le plus important des dieux celtiques ; il est le dieu de tous les arts et synthétise à lui seul les trois fonctions (structures reconnues et analysées par Georges Dumézil et sur lesquelles reposent toutes les sociétés de type indo-européen).

Lug est un dieu de création, d'échange et de communication, de méditation et d'esthétique ; Lug réalise l'union de ce qui est en bas et de ce qui est en haut : l'esprit et la matière, la vie et la mort, la pensée et l'action.

Il apparaît comme supra fonctionnel :

— classe sacerdotale : magicien et poète,
— classe guerrière : chef d'armée,
— classe laborieuse : artisan multiple.

Son épouse est la Grande Reine, sa propre mère, symbole de la puissance créatrice, que leurs représentations tricéphales illustrent.

2. Dieu jeune et beau, il supplante, armé de sa fronde et de son javelot, le représentant de l'ancienne culture — le Dagda à la massue — plus archaïque.

Ses capacités sont infinies : il devient successivement charpentier, forgeron, guerrier, musicien, poète, devin, médecin, aubergiste, métallurgiste, échanson, magicien, avant de triompher au cours d'une partie d'échecs, c'est-à-dire à l'occasion du partage du monde : le pouvoir de gérer la marche de l'Univers lui est conféré.

Lug joue alors de sa Harpe magique et tour à tour endort l'assemblée, la fait fondre en larmes, la fait éclater de rire, ce qui indique son pouvoir sur les âmes.

3. Ses attributs essentiels sont :
   — la lance infaillible, qui prolonge la main et le bras, qui peut donc donner la mort à distance à l'inverse de l'épée ; il est donc maître de la vie et de la mort ; c'est en ceci que la Lance est l'attribut du dieu suprême,
   — la Harpe qui peut, seule, jouer tous les airs,

— le Sanglier, animal symbolisant à la fois l'Autre Monde et le pouvoir spirituel,
— la Fronde qui est une version de la Lance.

Dans le domaine proprement irlandais, c'est lors de sa rencontre avec Nuada, roi des Tuatha, que Lug se révèle comme le « Multiple Artisan », jeune dieu qui vient prendre la relève.

En effet, lorsqu'il frappe à la porte du château de Nuada qui donne une fête, le Portier lui refuse systématiquement l'entrée et chaque fois, il doit faire preuve de ses capacités ; il devient ainsi tour à tour charpentier, forgeron, guerrier, échanson, magicien, avant d'aborder la dernière épreuve, la partie d'échecs avec Nuada qu'il vainc ; dans les langues celtiques, il est à noter que le jeu d'échecs se dit « intelligence du bois », breton : gwezboell, gallois : gwddwyll, irlandais : ficheall ; il symbolise la « partie intellectuelle de l'activité royale » dans son rôle de « gérant » du monde. L'échiquier représente traditionnellement l'Univers et les pièces les êtres et leurs relations fluctuantes ; en triomphant du roi ancien, Lug s'approprie la « marche du monde » : Nuada transmet le pouvoir à Lug.

Lug joue alors de sa harpe magique et, successivement, endort l'assemblée, la fait fondre en larmes, la fait éclater de rire ; il manifeste ainsi une autre dimension de son pouvoir sur les âmes.

Il est donc ainsi prêt à devenir chef de l'armée Tuatha — les Dieux — dont les préparatifs contre les Fomoré vont durer symboliquement sept années ; c'est la seconde bataille de Mag Tured qui voit Lug triompher, avec l'aide de ses deux frères, le Dagda et Ogma, de son propre grand-père Balor-à-l'œil-unique : triomphe de Lug ouranien sur Balor chthonien.

Une des deux plus grandes fêtes celtiques lui est consacrée : Lugnasad, le 1er août, « l'assemblée de Lug ».

Lug est l'éponyme de nombreuses villes européennes dont les plus importantes sont Lyon (Lugdunum), Louvain, Lleyde.

LUGAID. Irlande.

Fils du roi Daire, Lugaid mac Daire ; une vieille et horrible sorcière le somme, lui, son père et ses frères, de coucher avec elle ; lui seul se dévoue et la sorcière se transforme en une merveilleuse jeune fille ; elle représente la Souveraineté et lui assure qu'avec elle couchent tous les grands rois ; il aura un fils qui couchera également avec elle.

LUGAID. Irlande.

Fils de Curoi ; son père ayant été tué par Cuchulainn, il est engagé par Medb pour lutter contre lui ; avec un javelot sacré, il blesse Loeg, le cocher de Cuchulainn puis après la mort de ce dernier, c'est lui qui tranche la tête ; Connal venge Cuchulainn en coupant à son tour celle de Lugaid qui, posée sur une pierre, la fait fondre et passe au travers pour s'enfoncer dans le sol.

LUGAID DALLECES. Irlande.

Frère d'Aillil, compagnon de Fergus Mag Roig lors de son exil ; mais il finit pas le tuer d'un coup de lance dans le dos à la demande d'Aillil, jaloux de Fergus et de Medb.

LUGAID REO NDERG. Irlande.

Lugaid-aux-Raies-Rouges, son corps est composé d'une partie du corps de chacun de ses trois pères : la tête de Nar, la poitrine de Bress, le bas du corps de Lothar, l'ensemble séparé par des raies rouges.

Roi suprême d'Irlande, frère de lait de Cuchulainn, il meurt de douleur en voyant son amante Derforgaille mutilée par « les femmes » de son entourage.

LUGNASAD/LUGNATA.

Une des quatre grandes fêtes celtiques, l'Assemblée de Lug, célébrée le 1er août ; elle est présidée par le roi et marque symboliquement le début de l'année déclinante : c'est la fête des moissons et elle possède un caractère agraire marqué mais qui semble récent ; elle donne lieu à des compétitions sportives pour les deux sexes qui se déroulent autour d'un tertre accueillant les déesses de la Fertilité.

Mais Lugnasad est plutôt la fête de la Société tout entière car c'est l'ensemble de la population qui y participe, à travers le dieu Lug, assurant la péren-nité du peuple pour l'année à venir dans la paix et la prospérité : c'est une fête sociale, politique, et, placée sous le signe du Blé, commerciale ainsi que juridique.
Lugnasad a été instaurée par Lug lui-même en l'honneur de sa mère adoptive, Tailtiu, représentation de l'Irlande.

LUGOS.
Voir Lug.

LUGOVES. Helvétie, Ibérie, Gaule.
Divinités masculines révérées en Suisse, en Espagne et en Gaule, elles sont la manifestation multiple de Lug ; certaines légendes irlandaises attribuent à Lug deux frères, morts en bas âge, qui seraient les Lugoves, aspects ésotériques de Lug.

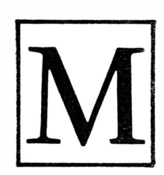
LUNE..
Le calendrier celtique est lunaire et les Celtes comptent en nuits et non en jours.
Les animaux sont rattachés au culte lunaire par le chiffre « deux » de la régénération cyclique :
— serpent qui mue,
— cerf dont les ramures tombent,
— ours qui hiberne,
— sanglier fécond,
— saumon migrateur et messager du dieu de l'Océan,
— le cheval et le chien, inséparables de l'Homme depuis les temps anciens, sont également en rapport avec le culte lunaire.
Les Celtibères révéraient un dieu — anonyme — qui était sans doute la Lune, déesse des eaux et des femmes.

LUNED. Galles.
Son nom vient du gallois Llun, image, effigie ; fée qui donne à Owein une pierre enchâssée dans une bague et qui confère l'invisibilité.

Servante de la Dame du Chevalier Noir, elle est l'initiatrice d'Owein selon la tradition celtique, aux plans sexuel, guerrier, religieux et magique : elle lui octroie « l'amitié de ses cuisses ».
Après la fuite d'Owein de chez la Dame du Chevalier Noir, Luned, qui l'a aidé grâce à sa bague, expie sa faute et reste prisonnière dans un dolmen ; Owein entend sa voix et la délivre ; ils retournent chez la Dame à la Fontaine.

LUXOVIOS. Gaule.
Dieu des eaux de Luxeuil, sa compagne se nomme Brixia ou Bricta.

LYR. Irlande.
Tuatha De Dannan, dieu de l'Océan, il est le père de Manannan. Voir Llyr, Lir.



MABON. Galles.
Saga primitive d'Arthur; fils de Modron — la « maternelle » —, il est enlevé et séquestré la troisième nuit de sa naissance; équivalent du dieu Maponos gaulois, l'Apollon grec, son nom signifie le « fils »; Kai réussit à le délivrer et peut ainsi reprendre sa fonction de jeune soleil.

MABONAGRAIN. Galles, Armorique.
Chevalier qui défend le siège de la Puissance contre Gereint, mais il est vaincu.

MABOZ. Armorique, Galles.
Fils de la Dame du Lac, dieu solaire retenu prisonnier comme Mabon dans la version galloise.
Dans son château, il est devenu couard, lâche et quiconque y entre le devient également.

MAC CECHT/MAC CUILL/MAC GREINE. Irlande.
Voir Cuill, Grene. Rois d'Irlande, petit-fils de Dagda, mariés aux trois reines Banba, Eriu, Fotla, représentations de l'Irlande.
- Mac Cecht — Tethor — est le Fils-de-la-Charrue,
- Mac Cuill — Sethor — Fils-du-Coudrier,
- Mac Greine — Cethor — Fils-du-Soleil.

Mac Cecht participe au Commencement du Monde en traçant le Sillon Primordial; héros, compagnon de Conaire, il le protège lors de la destruction de l'Hôtel de Da Derga; c'est lui qui cherche l'eau dans tous les lacs d'Irlande pour étancher la soif inextinguible de Conaire; il revient trop tard, tue l'homme qui emportait la tête de Conaire et lui donne à boire; celle-ci se met à parler et le remercie.

Mac Cecht, blessé, est soigné par une femme qui extrait de son corps un Loup, alors que lui-même pensait être une Fourmi ; il enterre la tête de Conaire à Tara ; Conaire était un des trois rois qui régnaient à l'arrivée des Goidels et qui sont tués à la bataille de Tara.

MAC DATHO. Irlande.

Fils des Deux Muets, c'est-à-dire les Deux êtres de l'Autre Monde, son chien Ailbe garde tout le Leinster (l'Autre Monde) à lui tout seul.

Aillil et Medb d'une part, Conchobar de l'autre, viennent quémander ce chien fabuleux ; ils se présentent dans sa maison aux sept portes et aux sept chemins qui la traversent, qui contient sept fois cinquante lits (soit les 350 nuits du calendrier lunaire). Mac Datho, sur le conseil de sa femme, décide de donner son chien Ailbe aux deux demandeurs à la fois ; il les reçoit dignement, faisant tuer le « super-cochon » que soixante vaches ont nourri pendant sept ans.

Pendant ce temps, les gens du Connaught et d'Ulster s'entretuent pour essayer de s'approprier la « connaissance du mystère de la vie et de la mort » ; en fuyant, le char d'Aillil écrase le chien de Mac Datho.

MACHA. Irlande.

Souvent présentée sous son triple aspect : les Trois Macha, la Triple Macha ; fille d'Étrange fils d'Océan, elle apparaît fréquemment sous la forme de la Corneille.

Déesse Tuatha De Danann, elle est l'équivalent de l'Épona gauloise, de la Rhiannon galloise, grande déesse-mère des origines, mère de tous les dieux et de tous les Celtes.

Elle apparaît dans différents épisodes, a donné son nom à plusieurs lieux et participe de plusieurs personnages :

— plaine de Macha,
— Emain Macha, capitale d'Ulster,
— Hauteur de Macha = Ard Macha devenu Armagh,
— patronne de l'Assemblée de Macha pour Lugnasad,
— Macha, femme de Nemed,
— Macha, femme du paysan Crunmiac,

— Macha Monaruad, à-la-Crinière-Rousse, fille d'Aed, qui provoque la guerre pour s'emparer du trône contre Cimbaeth et Dithurba qui l'empêchaient de régner sous le prétexte qu'elle était une femme.

Macha porte en elle des caractères maternels, agraires (Macha femme du paysan), de fertilité sacrée (Macha femme de Nemed), guerriers, sexuels (Macha fille d'Aed).

Dans sa rencontre avec Crunmiac, paysan ulstérien, veuf et ne pouvant plus faire « fructifier » sa ferme, elle l'épouse et rentabilise la ferme ; elle devient enceinte et son accouchement est prévu pour le jour de l'Assemblée des Ulates ; le jour dit, Crunmiac en arrive à prétendre que sa femme, Macha, court plus vite que les chevaux du roi qui l'oblige à le prouver sur-le-champ ; Macha demande un délai qui lui est refusé ; courant donc, elle triomphe et accouche aussitôt de jumeaux ; c'est depuis ce jour-là que l'on appelle cette plaine Emain Macha, les Jumeaux de Macha. L'accouchement accompli, elle pousse alors un grand cri qui ensorcelle tous les hommes ulates : ils connaîtront désormais périodiquement durant quatre jours et cinq nuits les douleurs de l'enfantement ; un seul sera épargné, le héros Cuchulainn.

MAC OC. Irlande.
Le fils Jeune, autre nom de Oengus.

MAC ROTH. Irlande.
Courrier de la reine Medb.

MACSEN. Galles.
Personnage littéraire issu de plusieurs personnages historiques ; on parle du « songe de Macsen » : empereur de Rome qui, après un rêve, part pour l'île de Môn épouser Elen ; pendant son absence, un autre empereur est choisi ; il repart avec Elen.

MADAWC. Galles.
Fils de Twrgadarn, un des portiers du roi Arthur.

MADAWC. Galles.

Fils de Maredudd, il est en lutte contre son frère Iowerth pour la domination du Powys avec Ronabwy pour allié.

MAELDUIN. Irlande.

Fils d'une druidesse, il part à la recherche des assassins de son père, sur un bateau, en compagnie de dix-sept hommes : c'est le commencement de la « Navigation de Maelduin ».

Dès l'embarquement, un tabou est transgressé ; en effet, ses trois frères de lait le rejoignent, portant à vingt et un le nombre de compagnons qui ne devait pas dépasser dix-huit.

Ils approchent plusieurs îles maléfiques aux dangers desquels ils échappent ; par contre, une île leur offre nourriture et boissons fortifiantes ; une autre les nourrit pendant quarante jours de Pommes d'immortalité ; ils croisent d'autres îles puis d'autres îles encore...

Un jour, ils abordent sur une île partagée en deux parties : d'un côté se trouvent des moutons noirs, de l'autre, des moutons blancs ; un homme transfère les moutons blancs, un par un, de l'autre côté de la limite et ils deviennent noirs ; il fait de même avec les noirs qui deviennent blancs : c'est la frontière du monde des vivants et de celui des morts d'où ils s'enfuient, effrayés.

Ils croisent d'autres îles : à l'île des Pleureurs, sur laquelle tous les habitants pleurent, un des frères de Maelduin aborde ; il se met aussitôt à pleurer et ne peut remonter sur le bateau ; un autre frère débarque sur l'île des Rieurs et il lui arrive la même mésaventure. Sur une autre île, divisée en quatre parties d'or, d'argent, de bronze et de cristal, ils sont endormis pendant trois jours et trois nuits par une « fille-fée ».

Sur une autre île, une femme leur offre une nourriture de festin.

Sur l'île des Sauvages Forgerons, ils sont agressés et distinguent au fond de la mer transparente une ville engloutie, le « Pays-sous-l'Eau ».

Une autre île est protégée par des vagues qui forment une falaise d'où une femme les bombarde avec de grosses

noix ; sur une autre encore, une colonne d'eau jaillit d'une rive pour retomber sur l'autre ; une voix en sort pour s'adresser à eux dans une langue inconnue.
Une île apparaît sur un piédestal et sur laquelle les habitants ne parlent pas ; ils sont reçus par la Reine et ses dix-sept filles ; ils restent trois mois d'hiver sur cette « Terre Bienheureuse » où ils s'unissent aux femmes ; mais ils ont « le mal du pays » et s'enfuient ; la Reine lance une pelote de fil jusque dans la paume de Maelduin et les ramène à elle ; ils restent ainsi neuf mois supplémentaires dans cette île mystérieuse qui a des airs d'Autre Monde puis réussissent enfin à rentrer chez eux en suivant un Faucon.

MAELGWN. Galles.
Maelgwn Gwynedd, oncle d'Elffin, qu'il invite ; il possède la plus belle femme du monde et il est loué en permanence par vingt-quatre bardes dont Heinin ; il fait jeter Elffin en prison car il prétend que sa femme est aussi belle que la sienne et que son barde Taliesin meilleur que tous les siens.

MAG FAIL. Irlande.
Plaine de Fâl, un des noms pour désigner la terre d'Irlande.

MAG MELD. Irlande.
La Plaine du Plaisir, l'Autre Monde. En gaulois, « plaisir » se dit aussi « meldi » ; on le retrouve dans Meaux, Isle-lès-Meldeuse et le Meldois ou le pays de Meaux.

MAG MELL/MAG MOR. Irlande.
Noms pour désigner l'Autre Monde.

MAG TURED. Irlande.
Il y a deux batailles de Mag Tured.
La première oppose les Fir Bolg aux Tuatha De Danann qui les chassent de la terre d'Irlande.
La deuxième oppose les Tuatha De Danann aux Fomoré : c'est une « guerre de fondation », épopée fondamentale de

la mythologie irlandaise où sont confrontés les dieux et les héros les plus importants.

En voici quelques épisodes principaux :

- Nuada, roi des Tuatha De Danann, perd une main et de ce fait, il ne peut plus être souverain ; les chefs élisent Bres-le-Beau à sa place, fils du roi Fomoré mais élevé par les Tuatha De Danann ; Bres n'est pas un roi généreux et néglige les coutumes d'hospitalité ; éconduit, le Poète Tuatha prononce alors contre lui la première satire d'Irlande ;
- les cinq chefs Tuatha De Danann, Nuada, le Dagda, Ogma, Goibniu et Diancecht mobilisent tous leurs « techniciens » — magiciens, druides, chamans, sorciers, guérisseurs, médecins ;
- les Fomoré sont vaincus, définitivement « refoulés en marge du monde ».

Au cours de cette bataille, on voit Diancecht redonner la Santé ou la Vie à tout guerrier Tuatha blessé ou tué en le plongeant dans sa Fontaine de Santé pendant que les Fomoré essaient en vain de la combler avec des pierres.

MAILLET. Gaule.
Attribut de Sukellos « Tape-Dur » ou le « Bon Frappeur », symbole du passage dans l'Autre Monde.

MAINE MO-EBIRT. Irlande.
Fils de Medb et d'Aillil, tué par Conall pour Venger Cuchulainn.

MALALIACH. Irlande.
Homme de Partholon, c'est le premier brasseur d'Irlande qui invente la bière de fougère ; il est le premier qui fait « l'oblation, l'adoration et le sortilège », c'est-à-dire qui consacre aux dieux primordiaux, les invoque et agit en leur nom ; il est aussi le premier « garant », et la « garantie » est un des rouages de la législation celtique.

MALDUC. Armorique.
Druite-enchanteur de la terre d'Armorique.

MAMELONS D'ANU. Irlande.

Nom de deux tertres-aux-fées.

MANANNAN MAC LIR. Irlande.

Le Mannois, ou Manxois, fils d'Océan, fils des Flots, frère du Dagda et d'Ogme, dieu souverain de l'Autre Monde, « son ne originel s'étend d'une rive à l'autre de la mer d'Irlande ».

Roi des Tuatha De Danann, il est l'époux d'Emer, puis de Fand qui sera l'amante de Cuchulainn.

Héros solaire — il préfigure Fionn ou Cuchulainn —, il apporte les « Trésors de la Mer », c'est-à-dire l'alphabet secret des Peuples de la Mer, dans un sac en peau de Grue. Il parcourt l'Océan « plaine semée de fleurs pourpres dont les Saumons tachetés sont les agneaux bondissants ». Son manteau d'invisibilité lui permet d'arrêter le Temps dont il est le Maître.

Élu par les Tuatha De Danann lorsqu'il leur donne son « avis » de se réfugier dans les tertres et leur prodigue ses cochons magiques pour le Festin d'Immortalité. Il reste le Cavalier de l'Océan qui « chevauche dans les vertes prairies de la mer, sur son char de chevaux blancs, les vagues » et possède le don d'ubiquité et de métamorphose qui en fait le père d'une nombreuse progéniture qu'on attribue à d'autres.

Roi du Sid, comme le Dagda, il est propriétaire du Chaudron d'Abondance et d'Immortalité; comme Kernunnos, il est l'amant de la Grande-Reine; Fand, son épouse légitime, le quitte pour Cuchulainn, mais, selon la coutume celtique, revient au bout de un an; comme Lug, il est sellier, fabricant de boucliers, cordonnier, laboureur, négociant, architecte; comme Nodons, il règne sur les Tuatha De Danann; comme Ogme, il est conducteur d'âmes et le soutien du guerrier au combat.

Il intervient lors de la scène entre Emer, son ancienne épouse, femme actuelle de Cuchulainn et son épouse actuelle, amante de Cuchulainn; il s'est rendu invisible et seule Fand peut le voir; il agite son manteau d'invisibilité entre Fand et Cuchulainn afin qu'ils ne se rencontrent plus jamais.

Il rend enceinte Findtigernd, épouse du roi Fiachna tandis que celui-ci guerroie en Écosse contre les Saxons ; il en naît Mongan, futur roi d'Ulster ; il remplace Fiachna à la guerre dont il sort vainqueur.
On trouve son équivalent dans le Manawyddan ab Lyr gallois.

MANAWYDDAN AB LYR. Galles.
Personnage équivalant au Manannan irlandais, divinité aquatique et tellurique puis se transformant en héros solaire. Fils de Llyr, frère de Bran Bendigeit et de Branwen, et demi-frère, par sa mère, de Nissyen et Evnissyen. Il symbolise la primordialité de l'Océan d'où vient toute vie.
Il appartient au clan de Brân et est un des trois cordonniers-orfèvres de l'île de Bretagne ; il réside parfois à la cour d'Arthur et a pour cousin Casswallawn, roi de l'« île des Forts ».
Pryderi lui propose de venir s'installer chez lui en Dyvet pour y épouser sa mère Rhiannon ; mais un autre prétendant, Gwawl, le défie aux échecs ; Manawyddan, qui perd la première partie, prend sa revanche en engloutissant tout — y compris Gwawl — et part vivre en Lloegyr avec Pryderi et Kicva après avoir épousé Rhiannon ; il devient un sellier remarquable : les selliers le chassent du pays ; il devient fabricant de boucliers, les fabricants le chassent ; il devient cordonnier et les cordonniers le chassent.
Il décide de retourner en Dyvet, à Arbeth ; ses chiens débusquent un énorme sanglier blanc étincelant, qui disparaît soudain dans une forteresse qu'on n'avait jamais vue auparavant et au centre de laquelle se trouve une fontaine dallée de marbre ; sur la dalle, une coupe d'or ; en voulant y boire, Pryderi se fait prendre au sortilège et reste lié à la Fontaine.
Manawyddan fait les moissons, mais chaque lendemain, le blé disparaît, il n'en reste que le chaume ; il se met à guetter et à minuit, il voit des milliers de souris ronger les épis ; il ne peut s'emparer que d'une seule et se prépare à la pendre pour l'exemple ; un barde surgit pour l'en dis-

suader ; il reste sur ses positions ; puis un druide surgit sans pouvoir le dissuader non plus ; puis un ermite, Llwyt ; Manawyddan exige en échange la liberté de Pryderi et de Rhiannon ainsi que la levée du charme qui pèse sur le pays tout entier ; la souris représente le culte tellurique abandonné, Gwawl, une ancienne divinité du sol, le sanglier, la « dignité » royale.

MANE MO-EPIRT. Irlande.
Voire Maine Mo-Ebirt.

MAOL. Irlande.
Le Chauve, un des trois druides du roi Conn Cetchathach.

MAPONOS. Gaule.
Equivalent de Belenos ; son nom complet signifie Belenos le « Grand Fils » ; c'est l'identique du Mabon gallois.

MARBAN/MARVAN. Irlande.
Le Mort, le Grand Corbeau, ou le Corbeau de Mer, porcher du roi Guaire du Connaught.

MARC'H/MARK. Cornouaille, Armorique, Irlande.
Fils de Meirchiawn, oncle de Tristan ; son nom signifie le Cheval, l'Étalon ; c'est lui qui élève son neveu Tristan, orphelin.
Célibataire, il désire laisser le trône à Tristan, mais ses barons sont opposés au projet et somment Marc'h de prendre femme ; il épousera donc la femme à qui appartient le cheveu d'or qu'un oiseau vient de déposer sur sa fenêtre ; Tristan sait déjà que le cheveu appartient à la belle Yseult qu'il aime ; Marc'h charge Tristan d'aller demander la main d'Yseult et d'être son ambassadeur auprès d'elle.
Marc'h et Yseult s'épousent mais Yseult et Tristan s'enfuient dans la forêt de Kelyddon ; Marc'h demande à Arthur, qui est son cousin, de l'aider ; Arthur accepte et décide qu'Yseult pourra être tour à tour à Marc'h et à Tristan ; à eux de choisir les périodes : Marc'h choisit

l'époque où les arbres n'ont pas de feuilles « parce que les nuits sont plus longues » ; Yseult déclare alors qu'elle sera à Tristan toute sa vie car « il est au moins trois arbres qui possèdent des feuilles toute l'année : le houx, l'if et le lierre ».

Le cheval de Marc'h ne laisse pas de trace sur le sol et galope aussi bien sur mer que sur terre, c'est alors Morvarc'h, le Cheval Marin ; un jour, sur Morvac'h, Marc'h traque une biche blanche et l'accule à la falaise ; malgré ses supplications, il tire une flèche mais elle la lui renvoie et tue Morvac'h ; furieux, Marc'h poursuit la biche jusque dans les flots ; c'est Dahud à la chevelure d'or couronnée d'algues qui l'arrête et l'affuble de la crinière et des oreilles de son cheval ; il se cache, mais la crinière pousse et fait venir, un à un, tous les coiffeurs du royaume qu'il fait ensuite tuer ; bientôt, il ne reste plus que Yeunig et ses ciseaux magiques : les cheveux qu'il coupe ne repoussent plus.

Yeunig fait des efforts pour garder le secret, mais le crie sur une dune isolée où, seuls, trois roseaux l'entendent ; ces roseaux, utilisés comme binious, clament le secret le jour du mariage de Bleunwenn, sœur de Marc'h, avec Rivalen, roi du Léon.

Marc'h s'enfuit et tombe d'une falaise ; il est ressuscité par une sirène ; on le retrouve en Cornouaille où il recueille un inconnu qui n'est autre que Tristan, fils de sa sœur Bleunwenn et de Rivalen.

Marc'h, cavalier de l'Autre Monde, psychopompe, conducteur des âmes, personnage mystérieux de la saison sombre et de la vieille lune, « dérobe la lumière » — Yseult — et contrarie les avances du roi de l'année nouvelle, de la saison claire et de la jeune lune ; mais en même temps, il est le protecteur — sinon le géniteur — de celui qui va le supplanter.

En Breiz Izel, on dit qu'après la mort de Tristan et Yseult, il est revenu en Armorique pour y régner, aigri ; puis il meurt « d'une surdose d'hydromel » ; il repose sur le Menez Hom, après avoir participé à la bataille de Mont Badon contre les Saxons.

MARI MORGAN. Armorique.
Voir Morgane.

MARS MULLO. Gaule.
Mars le Mulet, dieu hippique.

MARS SEGOMO. Gaule.
Mars le Victorieux, dieu hippique.

MARZIN. Armorique.
Nom breton de Merlin, le Myrddyn gallois ; pseudo-prisonnier éternel de son amie la fée Viviana, lié par son amour pour elle dans un cercle d'air magique au cœur de la forêt de Brocéliande où ils vivent tous les deux.
L'ermite Bleiz habite tout près et lui fait boire l'eau de la Fontaine de Barenton pour le guérir de sa folie apparente — retrait de la société — pour entrer en philosophie méditative.
Il reste toujours en possession de sa baguette magique.

MASSUE.
Attribut de la fonction guerrière, mais aussi symbole sexuel, celle de Nuada donne la mort, celle du Dagda donne la vie par une extrémité et la mort par l'autre.

MATH. Galles.
Math de Mathonwy, père de la Magie, fils de Mathonwy, cousin de Donn, oncle de Gwyddyon, roi de Gwynedd, possesseur de la baguette magique toute puissante ; comparable à l'Esus gaulois, introducteur de la Magie dans l'île de Bretagne ; originaire de Gwynedd, équivalent du Vannetais et de la Vénétie, « le pays clair ».
Son nom peut être interprété de diverses manières : ours, trésor, bon ; il a pouvoir sur les éléments : un de ses fils représente l'Eau, un autre le Feu, l'un a la forme d'un Poisson, l'autre d'un Oiseau. Sa résidence est Kaer Dathyl-en-Arvon où, en temps de paix, il ne peut vivre que « les pieds dans le giron d'une vierge », image d'impuissance ; cette jeune fille est Goewin, fille de Pebin dont Gilvaethwy est amoureux.

Gwyddyon suscite une guerre contre Prydery pour tromper la vigilance de Math et permettre à Gilvaethwy de prendre Goewin ; Math les déclare hors la loi et d'un coup de sa baguette les transforme en cerf et en biche, et ils engendrent le faon Hyddwn, puis en sanglier et en truie et ils engendrent le marcassin Hychtwn, en loup et en louve et ils engendrent le louveteau Bleiddwn ; la « pénitence-initiation » est terminée, Gilvaethwy épouse Goewin ; ainsi, Math transmet le pouvoir à son neveu.
C'est Arianrod qui doit remplacer Goewin auprès de Math qui vérifie sa virginité avec sa baguette : aussitôt, elle engendre Dylan ainsi qu'un autre enfant que Gwyddyon cache à Math.
Math est également le « fabricant-créateur », avec l'aide de Gwyddyon, de Blodeuwedd, la femme-fleur destinée à Lleu Llaw Gyffes.

MATHGEN. Irlande.
Druide des Tuatha De Danann, son nom relève du symbolisme de l'Ours ; il est un des magiciens attachés au service de Lug.

MATHOLWCH. Galles.
Roi d'Iwerddon — l'Irlande — ; il demande Branwen en mariage, fille de Llyr et sœur de Bran et de Manawyddan ; il la maltraite pour un affront qu'il a subi de la part d'Evnissyen, demi-frère de Bran ; pour réparer cette faute commise par Evnissyen, Bran Bendigeit lui fait don du Chaudron d'Abondance.

MATRES. Ibérie. Galice.
Quelques noms de matres celtibères : Aufaniae, Brigeaca, Gallaicae, Monitucinae, Tendeiterae, Useae.

MATRONES/MATRES/MATRAE/MATRONAE/MATRONA. Gaule.
Divinités de la plus haute importance dans le monde celtique, en particulier sur le territoire gaulois ; ce sont les déesses-mères, souvent groupées par deux ou trois : triple-déesse de la Fertilité/Fécondité aux Corbeilles de fruits ou

Cornes d'abondance, « trois femmes assises l'une à côté de l'autre, celle du milieu tenant souvent un nourrisson emmailloté sur les genoux ».
On trouve les Tri-Matrones sous le nom de Comedovae, les Guérisseuses, qui en fait donc également des déesses de la médecine.
Elles symbolisent la Terre, la Nature, la force créatrice de la Vie, la maternité. Leurs attributs sont souvent les corbeilles de fruits, les cornes d'abondance, la patère nourricière, les nouveau-nés ; les Matrones sont également les déesses de la médecine gauloise.
Leur universalité recouvre l'intégralité du monde celtique, c'est pour cette raison qu'elles se sont « régionalisées » :
— Matres Nemausicae de Nîmes,
— Matres Glanicae de Glanum,
— Matres Traverae du pays des Trévires,
— Matres Vediantiae du pays des Vediontes de Nice.
Certaines se sont personnalisées dans des déesses comme Épona, Nantosuelta, Sirona, Rosmerta, Belisama puis assimilées dans le culte d'Isis, enfin dans les innombrables « saintes-vierges-mères » à partir du XIIIe siècle.
Il faut insister sur leur culte protéiforme et qui a résisté à toutes les variations ou changements dans le domaine des mythologies et/ou religions. Déesses tutélaires elles furent, telles elles restent, dans leur rôle protecteur et, quels que soient leurs nouveaux noms, symbolisant à jamais « la mère nourricière, la destinée et la vie terrestre ».

MATUGENOS.
Divinité dont le nom signifie « né-de-l'ours ». Voir Mathgen.

MEDAL. Armorique.
A sa naissance, un « diable » prend sa place ; Medal revient et bat le « diable » à la lutte bretonne qui retrouve son aspect diabolique ; ce sont les deux faces du même personnage ; c'est une initiation pour Medal qui peut être enfin reconnu par ses parents pour prendre place dans son environnement culturel et social.

MEDB/MEDUA/MEVE. Irlande.

Fille du roi suprême Eochaid Feidlech, son nom signifie « Ivresse ». Reine guerrière, belliqueuse, elle est l'épouse d'Aillil mais ne partage pas le pouvoir ; on parle souvent du « royaume d'Aillil et de Medb » ; forte, volontaire, ambitieuse, sans scrupules, prête à tout pour son triomphe et sa gloire, son nom symbolise « l'ivresse du Pouvoir » et sa vue enlève aux hommes les deux tiers de leur force ; sa vitesse est telle qu'elle dépasse les chevaux en pleine course ; il existe un « Arbre sacré de Medb », le Bile Medba.

Elle est un des plus hauts symboles de la Souveraineté et l'on dit d'elle qu'elle « n'est jamais sans un homme dans l'ombre d'un autre ».

Dans le récit de la Tain Bô Cualnge, elle se dispute avec son mari, Aillil, à propos de leurs richesses respectives ; affaire primordiale puisque dans le couple celtique, c'est le conjoint le plus fortuné qui prend l'essentiel des décisions : Aillil possède un taureau de plus que Medb, le Beau Cornu d'Ai ; Medb demande alors à Dare de lui céder son taureau fabuleux, le Brun de Cualnge ; Dare refuse ; Medb convoque ses vassaux et organise la Razzia des Vaches de Cooley tout en « s'attachant plus fermement » Fergus, un des exilés d'Ulster. Historiquement, cet épisode représente la rivalité ancestrale entre Ulster et Connaught.

Medb subit de nombreuses pertes provoquées par Cuchulainn, héros d'Ulster, et décide de parlementer ; néanmoins, elle parvient à s'enfuir avec le fameux taureau, le Brun de Cualnge ; dans sa fuite, son envie d'uriner laisse derrière elle « trois grands fossés sanglants ».

Un jour, Medb est surprise avec Fergus par un espion d'Aillil ; Aillil demande à Fergus de noyer tous les hommes de son armée ; à contrecœur, Fergus entre dans le lac ; alors Medb se précipite vers lui, l'enlace et ils nagent ainsi tous les deux autour du lac ; Aillil fait tuer Fergus par jalousie.

C'est Medb qui accueille les Ulates lors de leur ivresse sacrée et qui leur tend un piège avec Curoi ; initiatrice des trois fils et des trois filles de Calatin, elle en fait des

magiciens muets et borgnes, les envoie en Écosse, chez les Saxons, à Babylone, aux Enfers enfin où le Forgeron Bhalcan leur fabrique leurs armes ; lorsqu'ils reviennent à Cruachan, royaume de Medb, elle rassemble une immense armée plus deux redoutables guerriers dont les pères ont été tués par Cuchulainn : Lugaid, fils de Curoi, et Erc, fils de Coirpre ; puis Medb envoie les enfants de Calatin à Emain Macha pour lutter contre Cuchulainn.
La fille de Medb se nomme Findabair, ce qui signifie Blanc Fantôme, comme Gwenhwyfar/ Guenièvre.
C'est le personnage de Medb qui a inspiré la Mab de Shakespeare.

MEDRAWT. Galles.
Neveu d'Arthur qui lui confie le royaume pendant sa campagne contre Rome ; il enlève Gwenhwyfar dans son château, au Pays de Verre, et s'allie aux Saxons. A son retour, Arthur le tue lors de la bataille de Camlan, mais Medrawt le blesse mortellement ; c'est le Mordret des romans arthuriens.

MEDROS/MEDURIS.
Surnom du dieu Teutates dans son aspect guerrier ; il est représenté la tête casquée, une lance dans la main gauche, la main droite reposant sur la tête d'un taureau.

MÉLUSINE. Poitou-Armorique.
Fille d'une Fée et d'un Homme, elle a le pouvoir de métamorphose ; son aspect le plus connu est celui de Femme-Serpent, cet aspect représentant l'Esprit fécondant la Matière.
Ses yeux sont des « escarboucles rutilantes », reflets de l'Autre Monde ; réputée originaire d'Alba —l'Écosse — à l'instar des déesses-druidesses, initiatrices des héros celtes, on peut également l'apparenter aux plus grandes déesses celtiques, Épona la Gauloise, Rhiannon la Galloise, Macha l'Irlandaise.
Dans la mythologie de sources gauloises, on peut dire qu'elle forme avec Gargantua le couple hiérogamique qui a le mieux perduré sur le territoire hexagonal.

H. Vincenot avait bien compris comment elle était devenue la fameuse et étrange Vouivre.

MENW. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; magicien, chaman, il est le druide d'Arthur ; fils de Teirgwaedd, son nom signifie Intelligence et il pratique une des trois premières magies de l'île de Bretagne avec celle de Math ; il a pouvoir sur les hommes et sur les animaux, sait rendre invisible une troupe de guerriers.
Il fait partie, avec Kai, de l'expédition lancée à la recherhe d'Olwen ; c'est lui qui inflige sa deuxième blessure à Yspaddadden à la poitrine ; sous forme d'oiseau, il épie le sanglier Twrch Trwyth.

MERADAWG CYNAN. Galles, Armorique.
Un des héros du Songe de Macsen ; voir Konan Meriadec.

MERLIN/MARZIN. Armorique, Galles.
Merlin, nom francien, Marzin, nom breton du Myrddyn gallois.
Merlin, fils d'une nonne et d'un diable ou fils d'une vierge fille d'homme et d'un immortel, parle dès sa naissance ; son nom signifie « forteresse de la Mer » ; il est magicien, chaman, barde, enchanteur... « Incarnation la plus prestigieuse du mythe quasi-universel de l'Homme Sauvage », on pourrait s'amuser à recenser ses traits de caractère double, aux confins de l'état sauvage et de la civilisation, du bien et du mal :
— fils d'un Diable et d'une Vierge,
— vieillard sage et enfant espiègle,
— philosophe trompé et nouveau-né savant,
— riant parmi les pleurs et pleurant parmi les rires.
Il est la plus haute représentation du druide-démiurge, qui arrange l'accouplement illégal d'Uther Pendragon et d'Ygerne, qui consacre Arthur, organise la Table Ronde et lance la Quête du Graal ; avatar de Kernunos, il est à lui seul « l'âme et l'esprit celtiques du XIIe siècle ».

« Au petit matin, Merlin, avec Ki Du, son chien noir, part chercher l'Oeuf du Serpent, cueillir du cresson et le samolos — l'herbe d'or — et couper les plus hauts rameaux au sommet d'un chêne. »

MESGEGRA. Irlande.
Roi du Leinster; Athirne et ses guerriers ulates, enlève sa femme; Mesgegra fait le siège de Dun Etair mais il est mis en déroute et poursuivi par Connal Cernach.
Seul avec son cocher, il mange la moitié d'une noix et garde l'autre moitié pour son compagnon endormi; le cocher se réveille, se dispute avec Mesgegra, lui coupe la main; lorsqu'il voit la noix, il se suicide; Connal arrive sur ces entrefaites, et pour combattre Mesgegra à égalité, il se fait lier un bras; il le tue comme ce dernier avait tué Athirne et lui coupe la tête; une goutte de sang tombe et traverse la pierre sur laquelle la tête repose; Connal prend la tête sur l'épaule; lorsqu'il rencontre Buân, femme de Mesgegra, la tête vire au rouge puis au blanc. Sa cervelle est finalement mélangée à la terre pour en faire une balle de fronde, invincible dans toute l'Irlande.

MESS BUACHALLA. Irlande.
A la fois fille et petite-fille du roi Eochaid, fille d'Esa, elle-même fille d'Eochaid et d'Etaine I.
Elle est également fille de Cormac et d'Etaine II, élevée par des Vaches.
Elle est la concubine du roi Eterscel avec qui elle conçoit Conaire le Grand.

MIACH. Irlande.
Le Boisseau, dieu médecin, fils du dieu de la Médecine, Diancecht; ayant effectué une greffe du bras de Nuada, il est tué en trois coups d'épée par son père qui n'a réussi qu'une prothèse.
Sur sa tombe ont poussé trois cent soixante-cinq plantes que sa sœur Airmed a classées et répertoriées.
Il est le symbole de l'équilibre du monde cosmique.

MIDER/MIDIR. Irlande.

Dieu de l'Autre Monde, il réside à Breg Leith ; frère du Dagda, dieu guerrier, son nom signifie peut-être le Violent ou le Médiateur et correspond au Meduris gaulois ; il élève le fils adultérin du Dagda et d'Eithne, Oengus, le Mac Oc.

Invité par Oengus, il est blessé à l'œil au cours de la fête ; soigné par Diancecht, il réclame réparation en exigeant un char, un manteau et la plus belle fille d'Irlande, Etaine, fille d'Aillil.

Lorsque Oengus lui ramène Etaine, Mider l'épouse et reste une année chez Oengus avant de retourner chez lui au sid de Brî Lêth (Breg Leith) ; mais Mider est déjà marié avec Fuanmach qui transforme Etaine en insecte ; c'est sous cette forme qu'elle vit avec Mider. Elle disparaît pour renaître mille douze ans plus tard et se marie avec Eochaid ; Mider lui rend visite et la récupère après des parties d'échecs victorieuses ; Mider et Etaine s'enfuient sous forme de cygnes vers la plaine de Tara où ils se réfugient dans un tertre.

MILE. Irlande.

Fils de Bilé, roi des Morts ; les « fils de Milé » sont les Gaëls ou Goidels, dernier peuple historico-mythique d'Irlande, qui vainc les Tuatha De Danann. Mile signifie « guerrier ».

MILED. Irlande.

Miled dit « Œil-de-Foudre » dont le Mauvais Œil unique « fulgure » et réduit en cendres ce ou ceux qu'il croise du regard.

MOCUS. Gaule.

Dieu au porc ou au sanglier, il a de nombreux attributs : arcs, serpe, épieu, coutelas, hachette, hotte. Nu et barbu, on le voit souvent tenant des fruits dans une peau de loup.

MODRON. Galles.

Mère de Mabon, elle est la Terre-Mère des Gallois, déesse-mère à l'image de Rhiannon, des Matrones gau-

loises, de Danu irlandaise, équivalente de la fée Morgane ; afin d'aider son fils en péril, elle lui envoie une troupe de Corbeaux qui sont elle-même et ses neuf sœurs.

MOGONTIA. Gaule.
Déesse gauloise.

MOG RUITH/MOG RUTH. Irlande.
Mogh, le Serviteur-à-la-Roue, époux de Dron, fille de Laren, il est borgne, se déplace en char de bronze et vole comme un oiseau.
Son élève Fiacha s'oppose à Cormac Mac Airt ; il lui sauve la vie lors du siège de Druim Damhgaire ; Mog Ruith réussit à éliminer tous les druides et magiciens de Cormac en les transformant en menhirs. Druide, politicien et guerrier, il est le plus puissant et le plus important de tous les druides irlandais ; son pouvoir sur les éléments en fait le détenteur des mystères de la Vie et de la Mort ; héritier direct de l'ancienne culture des Tuatha De Danann, il possède la « connaissance des sidhs ».

MOMOROS. Gaule.
Le Cygne, un des deux assesseurs de Lug avec Atepomaros, le Cavalier ; voir Dioscures. Momoros passe pour être le fondateur de Lyon.

MÔN/MONA. Galles.
Mona ou Môn devenue Anglesey, centre spirituel du celtisme ou plus précisément du druidisme ; centre détruit par les barbares romains qui assassinèrent ainsi la plupart des philosophes de la pensée et de la civilisation celtiques.

MONCHA. Irlande.
Amante d'Eogan Mor avec qui elle engendre le roi Fiacha Muillethan-à-la-large-tête et fille du druide Dil.

MONGAN. Irlande.
Héros et roi d'Ulster, fils de Fiacha et de la reine Findtigernd, mais conçu par Manannan, dont il a la chevelure blonde, et pendant l'absence du roi Fiacha parti en

Écosse se battre contre les Saxons. Mongan a le don de revêtir la forme de n'importe quel animal.

MONGFHINN. Irlande, Écosse.
Crinière-Blonde, druidesse, magicienne, déesse des fêtes saisonnières, elle meurt chaque veille de Samain.

MONISME.
Doctrine druidique qui n'induit pas la séparation entre le corps et l'esprit, donc opposée au dualisme d'Aristote ; les Druides ne conçoivent pas cette distinction entre le Réel et l'Imaginaire.

MONT BADON. Galles.
Victoire de Mont Badon, mi-historique, mi-légendaire qui permit aux Bretons du roi Arthur de contenir l'avance saxonne durant un quart de siècle ; c'est Ronabwy qui la conte au cours de son « songe ».

MORANN. Irlande.
Juge et poète, fils de Cairpre Cenn Cait — Tête-de-Chat roi maléfique ; autour du cou, il porte un collier qui se rétrécit ou s'élargit selon qu'il rend un mauvais ou un bon jugement ; né sans bouche, il est devenu, par inversion, symbole d'éloquence et de poésie.

MORDA. Galles.
Aveugle chargé de la garde du Chaudron d'Abondance de Keridwen et frappé à tort par celle-ci.

MORFESSA. Irlande.
Grand-Savoir, druide qui gouverne Falias, une des îles du Nord du Monde d'où les Tuatha De Danann rapportent la Pierre de Fâl.

MORGAN. Galles.
Fils de Mellyrn et de Unwch, allié de Bran pour chasser Llyvarch.

MORGAN-AUX-DENTS-NOIRES. Irlande.
Père de Delbchaen, époux de Coinchend Cenfada.

MORGANE. Galles, Armorique.

Déesse-mère, déesse primordiale, d'où vient toute vie, son nom signifie « Née de l'Océan » — morigena —, demi-sœur d'Arthur et élève de Merlin.

Elle règne avec ses sept sœurs — ou neuf selon les traditions — sur l'île d'Avallon, la Terre des Fées et de l'Éternelle Jeunesse, l'Autre Monde où vivent, après leur passage sur terre, les dieux, les héros et les humains.

Les sœurs de Morgane règnent sur cette « image du soleil sur l'océan de l'univers dans laquelle la Pomme est le symbole de la Connaissance, de la Lumière et de l'Immortalité » ; elles se nomment : Moronoe, Gliten, Glitona, Gliton, Tyronoe, Thiton, Thiten.

C'est Morgane qui, une dernière fois, soigne Arthur, après la bataille de Camlan, et l'emmène en barque chez elle, car elle est en même temps déesse guerrière et de l'Amour ainsi que de la science des plantes qui guérissent.

Dans la tradition armoricaine plus récente, on parle des « morganes » au pluriel ; elles habitent des palais sous-marins où s'égarent les pêcheurs, les navigateurs à qui elles font partager leurs richesses inépuisables, tant spirituelles que matérielles et charnelles.

MORGAN TUT. Galles.

Médecin du roi Arthur.

MORHOLT. Armorique, Cornouaille, Galles.

Géant monstrueux, frère de la reine d'Irlande, réminiscence des Fomoré de la mythologie irlandaise qui réclame un tribut annuel aux habitants du Cornwall ; ce tribut annuel se compose de trois cents jeunes femmes et trois cents jeunes hommes qu'il dévore. Il est tué par Tristan dans l'île Samson ; le Morholt fait penser à la Tarasque avignonnaise et au Minotaure.

MORITASGOS. Gaule.

Nom gaulois de Manannan en tant que dieu-soleil ; divinité honorée à Alésia, liée au culte de la santé et de l'eau.

MORRIGANN/MORRIGANE. Irlande.

Fille d'Ernwas, le Meurtre, déesse Tuatha De Danann.

La Triple déesse, étrange et mystérieuse, dont l'étymologie du nom est controversée :
— reine des Cauchemars,
— mor = grand, rig = roi/reine,
— mori-gena = née de la mer = irlandais muirgen.

Déesse de l'Amour et de la Mort, de la sexualité, de la fureur, une des déesses les plus fondamentales de la culture celtique, elle est une des composantes de la Triade : Bodbh/Macha/Morrigane ou Macha/Nemain/Morrigna. Son équipage est Rouge, ce qui l'associe à la fonction guerrière et au monde des Morts ; lors des batailles, elle revêt des formes animales quand on l'invoque en imitant le cri du Corbeau : elle apparaît alors « basanée, rapide, large de mâchoires, barbouillée de suie et louchant de l'œil gauche ».

Chaque jour de Samain, elle se lave sur la rivière Unius, un pied au sud de l'eau, l'autre au nord, ses neuf tresses autour de la tête ; elle s'unit au Dagda et lui promet de dévoiler les desseins de ses ennemis. Les crânes des hommes tués lors d'un combat sont nommés les « glands de Morrigane » en référence à son aspect de « truie divine ».

Elle est aussi nommée la Grande Reine ou Reine des Fantômes ; lors de la deuxième bataille de Mag Tured, elle promet de ne jamais manquer son but ; après la bataille, elle part répandre dans toute l'Irlande la nouvelle de la victoire et prophétise un « monde futur de façon réaliste et sans illusion ».

Dans le Tain Bô Cualnge, elle apparaît sous forme de Corneille au Taureau fabuleux, le Brun de Cualnge ; sous forme de jeune fille, elle s'offre à Cuchulainn qui refuse ; sous forme d'Anguille, de Louve grise, de vache rouge sans corne, elle le menace ; Cuchulainn la blesse mais est lui-même blessé par Lôch ; sous forme de vieille femme, elle est guérie par ce même Cuchulainn ; la veille de la bataille de Cuchulainn contre Medb, elle détruit son char afin que celui-ci n'aille pas au combat.

On la trouve fréquemment sous forme triple : les « trois morrigann » à l'aspect de Corneilles sont également les trois oiseaux éternels de la déesse Cliodnu ; c'est elle qui,

sous forme de ces trois corneilles guerrières, assiste Cuchulainn mourant, en se posant sur son épaule.

MORRIGU. Irlande.
Prophétesse et déesse de la guerre, elle annonce la fin du monde après la seconde bataille de Mag Tured : une fin en forme d'apocalypse dans la confusion, la décadence, la corruption et le relâchement des mœurs ; c'est un autre nom de Morrigann.

MORVRAN. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; Morvran-le-Laid, le Corbeau-de-l'Océan ; un des rescapés de la bataille de Camlan à cause de sa laideur, car il était pris pour un diable et personne n'osait le frapper.
Fils de Tedig et de Keridwen, frère de Creirwy, il réside à la cour d'Arthur.

MORVUDD. Galles.
Cour d'Arthur, fille d'Uryen Rheged.

MUGAIN. Irlande.
Épouse du roi Conchobar, son autre nom est Ethne Aitenchaithrech.

MUIRCHERTACH. Irlande.
Roi enfermé par la magicienne Sin dans des sortilèges qui ne sont autre que ses propres fantasmes : il croit voir sa maison en feu, se précipite dans une cuve et se noit.

MUIRDACH MUINDERG. Irlande.
Le Chef-au-Cou-Rouge, roi d'Ulster ; sa femme enfante le devin Tûan mac Cairill lors de la dernière de ses métamorphoses.

MUIRNE. Irlande.
Femme de grande beauté, épouse de Cumall qui l'a enlevée, elle est reniée par son père Tagd.
Cumall est assassiné par Urgriu, Morna et Goll ; après sa mort, Muirne donne naissance à un fils nommé Demne ;

ayant peur des assassins de Cumall, elle confie Demne aux druidesses de la forêt de Sliabh Bloom, Fiacail, Bodbmall et à la Grise de Luachair.
Six ans plus tard, elle épouse le roi de Lamraige.
Voir à Finn.

MURIAS. Irlande.
Une des îles du Nord du Monde ; résidence du druide Semias ; c'est de cette île que vient le Chaudron du Dagda.

MURIOS. Irlande.
Son nom vient de « muir », la mer ; c'est le Chaudron miraculeux, inépuisable, source de toute vie, d'abondance et de résurrection.

MYNYDDAWG MWYNFAWR. Galles.
Roi breton du Nord, de Kaer Eiddyn, riche « montagnard » qui lutte contre les Pictes, les Gaëls d'Irlande, les Gaëls du Nord-Ouest de l'Écosse, les Angles, les Saxons, les Scandinaves.
A la tête de seulement trois cents guerriers, il engage la bataille de Kattraeth contre les Saxons au nombre de trente mille ; selon la tradition celtique, il reste toujours au moins un survivant pour raconter et perpétuer l'histoire ; le seul survivant de cette bataille est ici le fameux barde Aneurin, un des quatre grands bardes gallois historico-mythiques.

MYRDDYN/MARZIN/MERLIN. Galles, Armorique.
Myrddyn est le nom gallois de Merlin, Marzin en breton armoricain ; Merlin et Marzin viennent sans doute de la prononciation galloise de Myrddyn, approximativement « meurzlinn ».
Personnage considérable de la tradition celtique, qui a perpétuellement évolué et aux définitions multiples ; on peut lui appliquer les qualificatifs de druide, voyant, poète, chaman, magicien, prophète, prodige, homme des bois, ermite, fou, sage, philosophe, savant, alchimiste, barde, sorcier, politicien, guerrier, enchanteur...

Dès son jeune âge, il se manifeste déjà en tant que prophète pour terminer sa vie... et sa survie comme un ermite, spéculateur intellectuel et maître de la Nature. Plus tard, on lui reconnaît un esprit instable qui oscille entre la Sagesse et la Folie ; enfin, une personnalité politisée, revendicative et même nationaliste ; on en a même fait, plus récemment encore, une synthèse de la mystique chrétienne et de la magie païenne.

Marzin, son nom breton armoricain signifie « merveilleux » ; son nom gallois Myrddyn vient de l'ancien celtique « mori-dunon », la Forteresse de la Mer indiquant que Myrddyn possède la maîtrise des Eaux primordiales et de la Vie.

Sa naissance est ambivalente — d'une déesse-fée et d'un mortel — à l'instar des héros mythiques de nombreuses traditions ; il est né à Nanconwy ; son père se nomme Morvryn et sa sœur Gwendydd ; dans la poésie galloise, il serait le jumeau masculin d'Olwen, principe féminin, tous deux nés de la Triple Déesse Keridwen, courtisée par le Dieu-Tonnerre ; en Armorique, certains l'ont considéré comme le frère jumeau de Viviane, la Dame du Lac. Gwendolyn, son épouse, tient un rôle mineur au contraire de sa sœur Gwendydd, mais leurs deux noms se ressemblent et les relations du frère et de la sœur évoquent nettement « une hiérogamie de type ciel-terre ».

Myrddyn réside en principe à la cour d'Arthur dont il est le conseiller, l'ordonnateur et le maître à penser, le démiurge.

Son activité est multiple :

— nationaliste et politique : il conseille au roi breton Vortigen qui se bat contre les Saxons, découvre une nappe d'eau sous les fondations du château qui s'écroule chaque matin, prophétise que ce sont deux dragons, l'un rouge, l'autre blanc, qui se battent quand la lune se lève et font trembler le sol ; le dragon rouge représente le pays de Galles et le blanc, les Saxons ; il prédit la victoire finale des Bretons sous le règne d'Uther Pen-dragon ;

— sociale : il voit dans les petits cairns les travailleurs et dans les grands cairns, les possédants ;

— mystique : du tronc des aulnes, il fait pousser des ifs : à partir de la souveraineté terrestre et contingente (l'aulne), il conçoit une idéologie de la souveraineté spirituelle (l'if) qui transcende la condition humaine ;
— agricole : du rivage, disparaissent les tertres ; le fumier les remplace ; il en fait pousser herbes et fleurs... « allégoriques » ;
— politique : d'un champ de blé envahi par un troupeau de porcs, il en fait sortir des chiens qui les chassent ;
— cosmique : Gwendydd se trouve dans un cimetière avec des jeunes femmes enceintes : il fait parler les enfants qui sont encore dans le ventre de leurs mères.

En Armorique, Merlin se retire fréquemment dans la forêt de Brocéliande à la recherche du « gui de chêne, de l'herbe d'or, de l'œuf du serpent ».

Un jour, Uther Pendragon le ramène sous l'aspect « d'homme mûr » ; il prédit à Uther la naissance d'un fils — Arthur — qui règnera. Plus tard, à la cour d'Arthur, il quitte encore fréquemment sa résidence pour la Forêt pour y parler le langage de tous les animaux et celui des arbres ; il est « cerf le matin, loup à midi, chêne le soir ».

Lors de la bataille d'Arderyd, il s'enfuit jusqu'à la côte, et, soufflant sur une plume de goéland, il se transporte à Brocéliande, sans sa harpe d'or, abandonnant les contingences de la société ; il n'y supporte que la présence de sa sœur Gwendydd dont il interprète les rêves sur un mode prophétique.

Dans une des « folies de Merlin », le roi Rydderch et la reine Gwendydd le tiennent enchaîné ; afin qu'il ne s'enfuie pas, une fois de plus, ils lui ont fait des promesses qu'il a refusées ; pour s'évader, il annonce que Gwendydd a trompé le roi qui veut alors éprouver sa voyance : il prédit qu'un enfant, déguisé, mourra en tombant d'un rocher, mourra dans un arbre, mourra dans un fleuve ; cette prédiction se réalise malgré l'apparence contradictoire.

Merlin, qui a consenti au remariage de sa femme Gwendolyn, l'assortit de la condition que l'autre mari ne le rencontre jamais ; le jour du mariage, Merlin vient, monté sur un cerf à la tête de sa harde, lance les bois du

cerf et tue le futur mari ; on attrape Merlin une fois de plus : il fait une nouvelle prophétie et Rydderch le rend à la Forêt ; on lui construit même un observatoire qui compte soixante-dix fenêtres et soixante-dix portes dans lequel il travaille l'hiver ; l'été, il marche en forêt, en compagnie d'un Loup gris — bleiz en breton —qui deviendra plus tard l'ermite Blaise, et suivi par soixante scribes qui recueillent ses paroles.

Myrddyn, oscillant perpétuellement entre Sagesse et Folie, représente la globalité de l'homme, d'une part, l'aspect social et son bon sens commun, de l'autre, l'aspect inconnu, subconscient, « dé-réglé », ce qui est garant de tout équilibre dynamique.

Un beau jour, il retrouve la « raison » en buvant l'eau d'une source nouvelle et l'on en profite pour lui demander de redevenir roi, ce qu'il refuse ; il rend la raison à Maelduin, ancien ami qui a été empoisonné par des fruits qu'une mystérieuse femme avait destinés à Myrddyn.

Une fois encore, il retourne à la Forêt en compagnie de Maelduin, Taliesin, Gwendydd où règnera désormais une atmosphère de recherche permanente, « clairière » exemplaire.

On le dit — tardivement — « prisonnier » volontaire de la fée Viviane dont la fonction est la même que Gwendydd, dans leur « château d'air » ; c'est une belle « dernière » image pour illustrer le « retour symbiotique de Merlin à la Nature et à la Déesse-Mère, la Femme, complément indispensable pour assurer la perpétuation du monde cosmique ».



NANTOSUELTA. Gaule.

Déesse, compagne de Sukellos ; son sceptre est une hampe surmontée d'une ruche ou d'une petite maison ; parfois elle tient une corne d'abondance.

Elle représente l'esprit des eaux, principe féminin de fécondité et de santé ; elle est l'âme du foyer domestique. Souvent représentée par un rapace, en tant que déesse-mère, aérienne, elle succède à Epona la Cavalière de la culture antérieure.

NECHTAN. Irlande.

Fils de Collbran, dieu de l'Autre Monde, il est un des frères du Dagda ; il est propriétaire de la source merveilleuse de la Segais qui est gardée par trois échansons : Flesc, Lâm et Luam. Il accompagne Bran dans sa Navigation, et, dans l'île des Femmes, il est un de ceux qui ressentent le « mal du pays ».

NÉDÉ. Irlande.

Neveu de Caier, roi du Connaught ; il est l'adversaire de l'ollam Ferchertne afin de le supplanter dans la course au titre de « poète suprême » d'Ulster ; poète, il ridiculise Caier à la demande de sa femme, adultère ; Caier en meurt de honte ; mais alors que Nédé s'empare du trône, un rocher éclate qui le tue.

NEHALENNIA. Hollande.

Déesse de la prospérité qu'on invoque pour la bonne traversée du Rhin à son embouchure ; un chien est son compagnon.

NEMAIN. Irlande.
Une des trois Morriganns, son nom signifie « neuvaine », du nom de la vengeance infligée aux hommes d'Ulster par Macha et qui nous rappelle la « couvade » encore pratiquée chez certains peuples africains en particulier.

NEMAUSOS. Gaule.
Déesse des eaux de la Gaule méridionale.

NEMED. Irlande.
Nemed-le-Sacré, chef du deuxième peuple qui occupe l'Irlande après le Déluge ; il se nomme « peuple-cerf », ce qui fait référence à une activité de peuple chasseur.
Grand-père de Bethach, il a trois fils : Iarbonel le Devin, Annind et Fergus-au-Côté-Rouge ; Nemed est lui-même le fils d'Agnoman et neveu de Tuân mac Cairill.
Il vainc deux rois Fomore, Gann et Sengann, il fait jaillir quatre lacs, défriche douze plaines puis s'en va mourir dans le Munster.

NEMETARA. Gaule.
Déesse guerrière.

NEMETON.
Lieu sacré des Celtes, non construit avant la période gallo-romaine, situé le plus souvent en pleine nature, la « clairière sacrée » a une prédilection à rayonner depuis l'ombilic de la Forêt.

NEMETONA. Gaule.
La Sacrée, déesse guerrière qui accompagne le Mars gallo-romain.

NERA. Irlande.
Nera est le Cheval Primordial, dieu des âmes. Voici l'histoire de Nera telle qu'on peut la résumer :

1. Dans leur forteresse de Cruachan, Aillil et Medb font cuire leur nourriture ; Aillil demande à ses hommes de déposer tour à tour un brin d'osier au pied d'un des prisonniers capturés la veille.

2. Aucun n'y parvient sauf un seul, Nera, qui reçoit en récompense l'épée d'or d'Aillil; le prisonnier lui demande de le porter sur son dos.
3. Nera le transporte ainsi dans une maison encerclée par un feu, puis dans une deuxième maison entourée d'eau, enfin dans une troisième où il peut enfin se désaltérer; soufflant la dernière goutte d'eau, il extermine les habitants de la maison.
4. Nera ramène le Prisonnier chez Aillil; la colline a brûlé, un monceau de têtes la recouvre; accompagné de guerriers du sidh, présents sur le tertre, il descend dans les profondeurs de Cruachan, y reste huit jours.
5. Le roi du sidh, Briun, l'accueille, lui fait promettre d'apporter chaque jour un fagot puis l'envoie vers une femme.
6. Chaque jour, un aveugle et un boiteux méditent devant le mur qui contient le diadème en or du roi du sidh.
7. La Femme dit à Nera qu'il est sous l'effet d'un charme, qu'Aillil et Medb sont bien vivants mais que ses illusions persisteront si le sidh n'est pas détruit le jour de Samain.
8. Nera remonte au bout de trois jours; la viande que préparaient Aillil et Medb n'est pas encore cuite et ils ne se sont pas aperçu de l'absence de Nera; avec son épée, il retourne dans le sidh, revoit la Femme dont il a eu un fils et à qui il a offert une vache.
9. Pendant que cette vache dort, la Morrigane la fait couvrir par le taureau « Brun de Cualngé », engendrant un taurillon.
10. Nera et les siens partent avec leur troupeau juste engendré; le champ est libre pour les guerriers.
11. Le taurillon attaque la Vache « Blanche Corne » qui le mord.
12. Les armées du Connaught et l'armée Noire de Fergus détruisent le sidh, emportant le diadème de Briun.
13. Nera et sa femme Aingeni deviennent les nouveaux habitants du sidh.

La cuisson de nourriture indique qu'Aillil et Medb ont une fonction dispensatrice; le prisonnier est de type

solaire ; l'épée d'or de Nera, passant le brin d'osier au prisonnier, lui assure la « fertilité » royale ; quand Nera prend le prisonnier sur son dos, il devient le Cheval Conducteur des âmes, psychopompe et les fagots représentent les morts ; l'aveugle et le boiteux sont la « réplique de Nera dans le culte lunaire opposé » ; la naissance du taurillon signifie la consécration du père, le Brun, qui passe de taureau lunaire à taureau solaire ; Nera est d'origine lunaire, Aingeni est solaire ; elle devient la véritable matrice du veau solaire — le veau d'or, Aingen.
On les trouve représentés ainsi : le Cheval — Nera — monté par le Vautour — Be Aingeni —, et à leurs pieds le taurillon — Aingen.

NESS. Irlande.
Fille du roi Eochaid Salbuide-au-Talon-Jaune, mère de Findchoen-Blanche-Douce qui est elle-même épouse du poète Amorgen et mère adoptive de Cuchulainn ; le premier nom de Ness est Assa-la-Facile et c'est seulement après sa « colère » qu'on l'appelle Ness-la-Belette.
A la suite du meurtre de ses douze tuteurs par Cathbad, Ness constitue une troupe de guerriers ; un jour qu'elle se baigne, Cathbad survient, lui dérobe ses vêtements et ses armes et, contre sa vie, l'oblige à trois promesses : sa sécurité, son amitié et l'assurance de l'épouser.
Ness épouse donc Cathbad mais pas de façon définitive ; Ness lui donne à boire de l'eau dans laquelle elle a introduit deux vers ; c'est elle qui boit et devient enceinte la nuit même : elle accouche de Conchobar qui naît en brandissant un ver dans chaque main.
De nouveau célibataire, elle épouse pour un an le roi d'Ulster Fergus mag Roig, à la condition que son fils Conchobar règne à la place de Fergus pendant l'année ; au bout du contrat, le peuple ulate, comblé par la sagesse du règne de Conchobar, le conserve comme souverain.

NET. Irlande.
Ancien dieu de la Guerre, remplacé dans la tradition celtique par des divinités féminines ; ses deux parèdres sont Nemain et Bodb.

NEWGRANGE. Irlande.
Sanctuaire-Nemeton du Dagda.

NIAB. Irlande.
Idée-du-Ciel, fille de Celtchar ; par ruse, elle épouse Conganchness et peut ainsi indiquer à son père son seul point vulnérable : le talon.
Le père de Conganchness, Cûroi, s'emploie à le venger : Niab recueille un jour un petit chien (ou une souris brune) qui devient un fléau qui décime ses troupeaux, puis tue son fils et enfin elle-même.

NIALL. Irlande.
Niall-aux-Neuf-Otages ; avec ses demi-frères Brian, Aillil, Fergus et Fiachna, ils rencontrent une horrible sorcière qui leur demande de l'embrasser pour paiement de l'eau qu'ils tirent à sa fontaine. Seul Niall ose l'embrasser — longuement — et, lorsqu'il rouvre les yeux, elle s'est transformée en une belle jeune fille — représentante de la Souveraineté —, qui lui prédit le pouvoir à Tara.

NIAM. Irlande.
Voir Niab ; fille de Celtchair, Conchobar lui confie la garde de Cuchulainn pendant l'attaque de l'armée de la reine Medb, dans la Vallée des Sourds.

NIAMH. Irlande, Écosse.
Niamh-aux-Cheveux-d'Or ; coursier magique chevauché par Oisin à la fin de sa vie ; voir Nîv.

NIMUE.
Vieille graphie pour Niniale puis Viviane.

NISSYEN. Galles.
Demi-frère de Branwen et de Bran Bendigeit ; frère jumeau d'Evnissyen — son contraire —, il représente la bonté et met la paix entre ceux qui se battent.

NÎV. Irlande, Écosse.
Voir Niamh ; cavalière, déesse des morts que suit Ossian vers le Pays de l'Éternelle Jeunesse.

NODONS/NODENS. Gaule.

Nom gaulois de Nuada irlandais, Nudd/Llud en gallois, Nuz en breton armoricain. A la différence du Dagda qui est le Dieu-Souverain, Nodons — comme le roi-pêcheur du Graal — est le Dieu-Roi, « impliqué dans la contingence humaine » ; il est aussi le symbole des « âmes » représentées souvent sous forme de chiens et de poissons.

Il capture le Grand Saumon, symbole de la Connaissance et de la Sagesse, et s'apprête à le manger.

NOIR-DE-LA-VALLÉE-SANS-PAREILLE ou NOIR-DE-SAINGLIU. Irlande.

Deuxième cheval de Cuchulainn, après le Gris de Macha.

NOISE. Irlande.

Fils d'Usnech, son nom signifie « homme de réputation » ; guerrier magnifique qui correspond aux critères de beauté que désire Deirdre.

Lorsque Noise chante, les vaches donnent deux tiers de lait supplémentaires ; il est rapide à la chasse, redoutable au combat.

Deirdre s'offre à lui, mais, sachant qu'elle est promise à Conchobar, il refuse ; Deirdre lui jette un geis d'obligation indétournable ; Noise l'enlève alors avec l'aide de ses frères et échappe au roi d'Écosse, pays dans lequel Noise avait été initié chez Scatach. Il est tué, ainsi que son ami Fiacha, par Eogan et Conchobar, dans la plaine d'Emain Macha.

NOISETIER.

Arbre à caractère magique et support de l'écriture sacrée ogamique ; la noisette peut représenter le fruit de la science et de la sagesse ; le noisetier a toujours joué un grand rôle culturel et de prospérité ; c'est avec sa branche que l'on cherche l'eau.

NOMBRES.

Le 2 et le 3 désignent la Lune et le Soleil ; le 5 serait l'expression des cultes unifiés lunaire et solaire.

NOYER.

Arbre lié à la prospérité et au don de prophétie ; le Dagda, accompagné de corneilles, en fait un de ses liens de réflexion.

NUADA AIRGETLAM. Irlande.

Nodons gaulois, Nudd/Llud gallois ; roi des Tuatha De Danann, fils d'Eochaid, fils d'Ordan, fils d'Alloi, il préside la première bataille de Mag Tured.

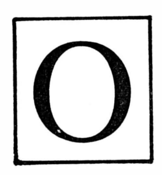
Au cours de la bataille, il perd la main droite, ce qui le prive du pouvoir ; Diancecht lui fabrique une prothèse en argent avec le concours du forgeron Credne ; à cette occasion, il prend son nouveau nom, Airgetlam, « à-la-main-d'argent ».

Pendant que Bress, qui lui avait ravi son trône, part lever une armée Fomore, il reprend la souveraineté grâce au fils de Diancecht, Miach, qui a réussi — mieux que son père — une greffe du bras.

Le retour de Bress provoque la deuxième bataille de Mag Tured au cours de laquelle Nuada, battu aux échecs par Lug, est tué.

NUDD. Galles.

Voir Nuada, Llud, Nodons, équivalents du vieux celtique Nodens, Nuz en breton armoricain, père d'Edern.



OCTIULL. Irlande.
Fils d'Indech, roi Fomore.

OENGUS. Irlande.
Oengus-choix-unique, le Mac Oc, le Fils Jeune ; fils adultérin du Dagda et d'Eithne, confié en fosterage à Mider ; Eithne porte parfois le nom de Boand ; Oengus est père d'une fille, Curcôg-à-laMèche-Blonde.
Oengus est vêtu d'un étrange manteau aux larges raies d'or ; il est l'équivalent d'Apollon jeune, père nourricier de Diarmaid ; c'est lui qui coupe la tête de Fuamnach la Magicienne afin d'arrêter ses « charmes ».
Oengus, avec Mider, demande au Dagda de lui procurer la terre d'Elcmar ; le Dagda et Mider préparent un plan : le jour de Samain, Oengus demande la terre d'Elcmar pour un jour et une nuit, mais le jour — ou plus exactement la nuit —de Samain est intemporel et dure... l'éternité ; il obtient cette terre pour toujours.
Lors d'une fête, Mider, blessé, demande au mac Oc un char, un marteau et Etaine, fille d'Aillil et la plus belle fille d'Irlande ; pour l'obtenir, il défriche douze plaines en une seule nuit, avec l'aide du Dagda, et trace le cours de douze rivières.
Une nuit, Oengus a la vision d'une jeune fille d'une merveilleuse beauté ; il veut s'en saisir mais chaque nuit elle lui échappe ; il en tombe malade ; soigné par Fingen, il ordonne qu'on recherche cette jeune beauté dans toute l'Irlande ; elle se nomme Caer Ibormaith, fille d'Ethal, et vit en Connaught ; Ethal refuse de donner sa fille ; il est fait prisonnier et révèle alors que sa fille vit une année sous forme humaine et une année sous forme de cygne.

Lors de Samain, Oengus se transforme en Cygne et la rejoint après lui avoir promis de la faire retourner périodiquement sur le lac où elle vit.

ŒUF DE SERPENT/ŒUF COSMIQUE.

Correspond à la pierre philosophhale ; peut être l'Oursin fossilisé qui vient de l'Océan ou plutôt les sécrétions des serpents qui se lovent.

Il semble être le talisman suprême des druides, œuf originel de la vie, androgynie, le serpent représentant sans conteste la primordialité par rapport à l'homme.

Œuf de la Connaissance et de l'Unité concentrée, Pline en décrit le schéma suivant :

1. enroulement de serpents,
2. les serpents sécrètent un œuf,
3. rapt de l'œuf par un cavalier,
4. poursuite du cavalier par les serpents,

et Jean Markale en propose l'interprétation suivante :

1. le héros civilisateur s'empare de l'Œuf cosmique dans l'Autre Monde,
2. il est poursuivi par ses habitants,
3. il passe la frontière des deux mondes et rapporte l'Œuf aux humains.

Autre schéma typique :

1. une jeune fille est délivrée par un jeune homme,
2. il s'enfuit à cheval avec elle en emportant les trésors du Magicien-Gardien,
3. ils franchissent une rivière et s'échappent.

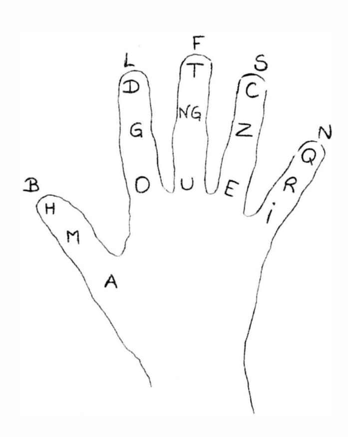
OGHAM.

Écriture sacrée et magique attestée en Irlande, Écosse et Galles ; elle est faite d'encoches sur arêtes de pierre ou de bois et s'apparente au système runique scandinave.

Chaque lettre de cet alphabet représente un nom d'arbre — on le qualifie parfois de « l'alphabet des arbres » — mais aussi un oiseau, un trait de caractère, une couleur, une symbolique purement celtique, une divinité, un élément naturel ou encore d'autres objets ou sentiments ou états ou activités humaines...

On estime à cent cinquante le nombre d'alphabet des sourds-muets, de communiquer sans parler.

- Ci-dessous, d'après Robert Graves, l'ogham des doigts :



- Quelques correspondances entre les Arbres et les divinités :
  - Aune — Bran
  - Frêne — Gwydion
  - Aubépine — Olwen
  - Saule — Beli
- Certaines combinaisons de 3 lettres représen tent des « types » de divinités :
- BHM : dieu du chaos primordial,
- LDG : dieu souverain,
- FTNg : dieu solaire sacrifié,
- SCZ : dieu de l'inspiration artistique,
- NQR : dieu de la divination.
- L'antique tradition fait commencer cet alphabet « oghamique » par les trois lettres BLF ; une tradition plus récente les remplace par BLN ou Beth-Luis-Nion, lettres qui rappellent les consonnes de BeLeNos (voir tableaux ci-après).

Caractères oghamiques	Alphabet latin	Lettres irlandaises	Symbolismes			
			Arbres	Livre de Ballymothe		
				Oiseaux	Caractères Éléments	Couleurs
	B	Beth	Bouleau	Faisan	Venaison	Blanc
	L	Luis	Sorbier	Canard	Pluies/Eaux	Gris
	F	Fearn	Aune	Mouette	Brume/Soleil	Cramoisi
	S	Saille	Saule	Faucon Grive		Joliment coloré Brillamment coloré
	N	Nion	Frêne	Bécasse	Vent fou	
	H	Uath	Aubépine	Engoulevent		Couleur terrible
	D	Duir	Chêne	Corbeau		Noir
	T	Tinne	Houx/Ajonc	Étourneau		Gris sombre
	C	Coll	Coudrier/noisetier	Grue		Noisette/brun
	Q		Pommier	Poule		Gris souris

	A	Ailm	Sapin/Épicéa/ Orme	Vanneau	Ruse	Pie
	O	Onn	Genêt/Ajonc	Cormoran	Jeûne	Brun
	U	Ur	Bruyère	Alouette	Adoration	Résine
	E	Eadda	Tremble/Peuplier blanc	Cygne siffleur	Essor	Roux
	I	Idho	If	Aiglon	Insatiabilité	Très blanc
	M	Muin	Ronce/Vigne	Mésange charbonnière		Bigarré
	G	Gort	Lierre	Cygne muet		Bleu
	NG/P	Ngétal/ Peith	Roseau/Hièble	Oie		Bleu/Vert
	Z		Prunier			
	R	Ruis	Sureau	Freux		Rouge sang

Ci-dessous, deux exemples d'interprétations :

Lettre		Arbre	D'après Robert GRAVES		D'après Roderick O'FLAHERTY
BETH	B	BOULEAU	• chasse les mauvais esprits de l'ancienne année • arbre du commencement	• cerf • taureau	• impulsion/élan
LUIS	L	SORBIER	• arbre de vie, de la rapidité • contraint les « démons » à répondre aux questions impossibles • alimente les feux sacrés • son fruit est la nourriture des dieux avec la pomme et la noix rouge • emplois divinatoires • peut immobiliser le fantôme des cadavres • en rapport avec la fête celtique du Feu devenue la Chandeleur	• eau • Brigih, triple déesse de la Croissance	• talisman anti-éclairs
NION	N	FRÊNE	• arbre de la renaissance • du pouvoir de la mer	• vent	• support de l'alphabet sacré

FEARN	F	AUNE	• arbre de Bran (Gwern), du Feu • résiste à l'eau (pont du Rialto) et gardien du Lait • arbre de résurrection par ses rameaux en spirale • évoque les naissances et les mises bas	• Bran • feu • rosée	• Bran/Cronos/ Saturne
SAILE	S	SAULE OSIER	• consacré à la Lune • sa rosée magique tombe au milieu des ébats orgiaques • arbre de la nidation	• Lune • oiseau • faucon	• Lune
UATH	H	AUBÉPINE	• maléfique, attachée au roi des Géants en Galles • arbre de la pudibonderie, de l'abstinence • paradoxalement, la fleur exhale un parfum de sexe féminin, et ses branches sont considérées comme symbole érotique	• Yspaddaden Penkawr • Olwen • fleur • trèfle	• malfaisance

Lettre		Arbre	D'après Robert GRAVES		D'après Roderick O'FLAHERTY
DUIR	D	CHÊNE	• arbre du dieu suprême • bois le plus solide, le plus dur, pour les portes • comme le frêne, il attire la foudre • Gyan, fils de Llyr, est enterré dans un cercueil de chêne en forme de bateau • il gouverne la partie ascendante de l'année	• Dagda • Guyon, Llyr, Llud, Nudd • fumée, feux sacrés	• prince des arbres
TINNE	T	HOUX	• le Roi Vert, géant immortel, possède une massue qui est une bûche de Houx • Le Chevalier du Houx, qui doit être décapité, épargne le Chevalier du Chêne • autrement dit, la partie croissante de l'année domine la partie décroissante	• lance • taniste	• sacrifice
COLL	C	NOISETIER	• sagesse concentrée • au-dessus de la Fontaine « le Puits de Connla », s'inclinent les 9 noisetiers de l'art poétique	• saumon • philosophie	• sagesse • poésie

			• ils nourrissent le saumon qui avale leur roi Selte • avec sa baguette, on découvre trésors, sources, on se rend invisible		
MUIN	M	VIGNE PUIS RONCE	• arbre de joie et d'emportement furieux	• poésie • vin	• emportement • fureur
GORT	G	LIERRE	• comme la vigne, pousse en spirale, symbole de résurrection	• sanglier	• résurrection • emprise sur tous les arbres
PEITH NGÉTAL	P NG	TILLEUL/ VIORNE/ SUREAU ROSEAU	• symbole de royauté, de pouvoir établi	• houle, vent • grondement • chouette	• flèche • rayon solaire • royauté
RUIS	R	SUREAU	• associé à l'eau, aux sorcières, à la mort • porte malheur	• vagues de la mer • chevreuil blanc	• mort • dernière lettre • oracles
AILM	A	ÉPICÉA	• arbre femelle et de la naissance		• solstice d'hiver
ONN	O	AJONC	• jeune soleil du printemps • en Galles, efficace contre les sorcières		• équinoxe du printemps

Lettre		Arbre	D'après Robert GRAVES		D'après Roderick O'FLAHERTY
URA	U	BRUYÈRE	• bruyère blanche, porte bonheur • le tilleul la remplace en plaine	• passion	• solstice d'été
EADHA	E	TREMBLE	• boucliers en tremble • en Irlande, on mesure les cadavres avec le « fé », baguette de tremble	• bouclier	• équinoxe d'automne
IDHO	I	IF	• arbre de la mort • en Irlande, les tonneaux sont en bois d'if (cf. le cercueil de Vix) • résiste à toute décomposition	• mort	• jour supplémentaire
	Q	POMMIER			• clairvoyance, sagesse

OGMA. Irlande.

Dieu Tuatha De Danann, équivalent de l'Ogmios gaulois ; il est en même temps le champion de la force physique en particulier lors de la bataille de Mag Tured, et dieu « lieur » ; il est représenté sous les traits d'un vieillard dont la langue est reliée aux oreilles des hommes par une chaîne d'ambre.

Sous le règne de Bress le Métis, celui-ci l'oblige à transporter de lourds fagots pour entretenir le feu de son palais.

Au cours de la seconde bataille de Mag Tured, il promet de gagner à lui seul le tiers de la bataille ; tué au cours de celle-ci, il ressuscite.

Il retrouve, avec Lug et le Dagda, la harpe merveilleuse du Dagda — son frère — dérobée par les Fomore.

Sa descendance est composée de trois fils, triade divine représentant les trois fonctions :

— Eathur mac Cuill, fonction guerrière,
— Theatur mac Cecht, fonction agricole,
— Ceathur mac Greine, fonction souveraine,

qui ont trois femmes :

— Cuill la Noisette,
— Cecht le Soc,
— Greine le Soleil.

Il est également père de Tuireann ; les fils de Tuierann sont les trois druides primordiaux Brian, Iuchar, Iucharba, qui sont en même temps leurs propres neveux, leurs propres grands-oncles et leurs propres petits-cousins !

OGMIOS. Gaule.

Équivalent du Dagda irlandais ; l'équivalence qu'on lui prête avec Héraklès fait apparaître chez lui une personnalité plus complète, complexe et étendue.

De sa langue, il conduit une humanité enchaînée par les oreilles ; les enchaînés le suivent avec enthousiasme ; il est l'éloquence, l'inventeur de l'alphabet oghamique, le père de la Parole, du Verbe, et c'est cet aspect essentiel qui le fait transcender son « aspect Héraklès ».

Il porte une peau de lion, un arc, un carquois, une massue et représente la puissance de la parole pour entraîner

les hommes dans leurs nombreuses activités; sa peau rugueuse est burinée comme celle des gens de mer.
Vieillard à la peau « parcheminée », le devant de sa tête est rasé — conformément à la tonsure druidique — et les cheveux qui lui restent sont longs et blanchis.
On peut penser qu'il est celui que les Gaulois nomment Teutates, le Père de la Tribu ; père du peuple celte, il a parcouru l'Europe et, après avoir terrassé les Monstres, il parcourt de ses pas de géant toute la Celtie, fonde Alésia ; la fille du roi lui donne un fils : Celtos.
Il est un dieu de justice, et c'est lui qui montre le chemin au peuple.

OIRMIACH. Irlande.
Fils de Diancecht, frère de Miach et Airmed.

OISEAUX.
Les oiseaux le plus souvent divinisés chez les Celtes sont le Cygne, le Corbeau ou la Corneille, la Grue, l'Aigle, la Chouette, l'Oie; chez les Gaulois, l'Alouette et le Coq revêtent une importance particulière. L'oiseau est l'apparence sous laquelle se présentent de nombreux dieux aériens.
L'Aigle se rapporte au Feu, la Corneille à la Terre, la Grue à l'Eau.
La Morrigane, Bodbh, Morgane, Rhiannon possèdent toutes des oiseaux capables d'endormir les vivants et de réveiller les morts.

OISIN. Irlande.
Fils de Finnet de Sadv, père d'Oscar ; héros des Fianna, son nom est lié à celui du Faon ; Mac Pherson en a fait Ossian.
Lorsqu'il est enlevé par Niamh-aux-cheveux-d'or, il devient spectateur de son propre destin :
— sous la forme d'un Faon sans cornes, poursuivi par un chien blanc aux oreilles rouges,
— sous sa forme humaine, habillé en roi, sur un cheval blanc, poursuivant une belle femme sur un cheval noir qui tient une pomme d'or dans la main.

OLIVIER.
Symbole, en Gaule du Sud et Cisalpine, de Feu et de chaleur solaire ; il est aussi lié à la paix, la fécondité, la pureté.

OLWEN. Galles.
Fille d'Yspaddaden Penkawr, promise à Kulhwch ; quatre trèfles blancs naissent sous ses pas, d'où son nom : Olwen, la Trace blanche.
Elle est vêtue d'une robe de soie rouge flamme, parée d'un collier d'or rouge et de rubis ; elle est blonde comme le genêt, la peau blanche comme l'écume des vagues, le regard acéré du faucon et de longs doigts déliés ; son teint est blanc comme les plumes du cygne et ses joues rouges comme les roses rouges.
Elle est la Reine de Mai, fille de l'Aubépine — arbre de mai. On la nomme « l'Aphrodite souriante de la tradition galloise », liée au Pommier sauvage.

OMBILIC DES GAULES/NEMETON. Gaule.
On l'a situé un peu au nord d'Avaricum, à la frontière des pays biturige et carnute ; il est l'équivalent de Tara pour l'Irlande, de la cour itinérante du roi Arthur, de la forêt de Brocéliande pour l'Armorique.

ON-NIONA. Gaule.
Déesse révérée par les Gaulois dans les bosquets de Frênes.

ORCADES/ORKNES.
Séjour de la déesse des Morts ; même racine que Orcus, le Porc devenu Orcus/Porcus/Phorcus/ Parques identifié aux Moires ; la localisation de ces îles varie de la Grèce à l'Écosse...

ORGOS. Gaule.
C'est le Dis Pater, l'ancêtre commun de tous les Gaulois et qui a sans doute pour descendants – entre autres — l'Ogre et Gargantua.

ORLAM. Irlande.
Fils de Aillil et de Medb, il est tué par Cuchulainn au cours de la Tain Bô Cualnge.

ORME.
Symbole d'ordre naturel et de tempérance.

ORN. Irlande.
Roi Fomore.

ORNA. Irlande.
Épée de Tethra, roi Fomore, trouvée par Ogma après la bataille de Mag Tured et qui, après avoir été dégainée et nettoyée, se met à raconter ses exploits.

ORPHILET-LE-BEAU. Galles, Armorique.
Il appartient à la Compagnie de Grande-Bretagne ; il se bat contre Kurans-au-Cœur-Brave et devient compagnon de Lanzelet.

OSCAR. Irlande.
Fils d'Oisin et petit-fils de Finn, son nom est lié à celui du Faon, comme ceux de son père et de son grand-père ; il tue le sanglier de Formaël.

OSLA GYLLELLFAWR. Galles.
Osla-au-Grand-Couteau, compagnon d'Arthur dans la Saga Primitive, il devient son ennemi ; son poignard, court et large, sert de pont pour franchir les abîmes et les fleuves.

OURS.
Ours possède une double étymologie, « medhwed » et « art », que l'on retrouve dans le nom de nombreux personnages des mythologies celtiques : Art, Arthur, Artaios, Andrasta, Math, Mathgen, Matholwch, Matugenos.
Symbole de la fonction royale et guerrière, il s'oppose au sanglier qui représente la fonction sacerdotale et spirituelle ; c'est pour cela qu'Arthur « l'Ours » chasse perpétuellement la Laie Twrch Trwyth (c'est la chasse au Blanc Porc et plus tard la Mesnie Hennequin).

OURSIN.

En Gaule, l'Oursin fossile est considéré, de par son aspect et son origine marine, comme l'Œuf primordial du monde.

OVATE/VATES.

Qualificatif du druide spécialiste de philosophie, qu'il soit docteur, barde ou devin. Le mot « vates » est devenu « ovate » dans le sens limité de devin et représente le grade le moins élevé lors des « gorsedd ».

OWEIN. Galles.

Un des plus anciens compagnons d'Arthur, le comte Owein est le chef redoutable des Bretons du Nord ; son peuple est formé des trois cents Épées de Kynvach son grand-père et des fameux Corbeaux qui le suivent partout.

Fils d'Uryen et de Modron, il est un demi-dieu qui bénéficie de la complicité des habitants de l'Autre Monde ; frère de Mabon, apparenté au Soleil, il est un personnage mi-historique, mi-légendaire, de la lignée de Kynvarch.

Un jour, il reçoit Gereint, Enide, Gwiffrer, et, après avoir écouté le récit de son ami Kynon, il part pour l'imiter et réussir là où Kynon a échoué dans sa conquête de l'Autre Monde.

Il est d'abord reçu par l'Homme Blond, aux confins du Monde et des Déserts, par ses deux fils et vingt-quatre pucelles ; il interroge l'Homme Noir, déchaîne l'orage à la Fontaine Magique, entend le chant des Oiseaux Merveilleux et se fait aussitôt attaquer par le Chevalier Noir, gardien de la Fontaine ; Owein triomphe de lui, le poursuit jusqu'à un château dont la herse se referme et coupe son cheval en deux ; entouré d'ennemis, il rencontre Luned qui le protège en lui donnant un anneau d'invisibilité ; il rencontre ensuite la veuve du Chevalier Noir, devient amoureux, et Luned lui fait promettre d'épouser cette Dame ; Luned est en fait l'initiatrice et, après une ruse, fait marier Owein et la Dame qui n'ignore pas qu'il est le meurtrier de son mari.

Owein devient le nouveau Gardien de la Fontaine — le nouveau Chevalier Noir — et, pendant trois ans, il terrasse tous les Chevaliers d'Arthur; enfin, il reconnaît Gwalchmai et convie tous les chevaliers à un festin préparé depuis trois ans.

Arthur demande à la Dame une « permission » de trois mois en faveur d'Owein, mais il ne revient pas pendant trois ans; une jeune femme vient alors lui subtiliser l'anneau d'invisibilité et l'injurier en lui criant « honte à ta barbe », la pire des injures galloises.

Il se réfugie dans la forêt, dépérit, est recueilli par une comtesse veuve qu'il a délivrée, repart, rencontre un lion et un serpent en train de se battre : il aide le lion et tue le serpent, prouvant ainsi son pouvoir sur la Nature.

Toujours au milieu de la Forêt, Owein entend la voix de Luned, prisonnière dans un dolmen où elle expie la faute d'avoir permis la fuite d'Owein; il est accueilli par un comte qu'un Géant menace de massacrer ses deux fils sous ses yeux s'il ne lui livre pas sa fille; avec l'aide du lion, Owein tue le Géant et repart délivrer Luned avec qui il se rend chez la Dame à la Fontaine.

Il ne lui reste qu'un adversaire à affronter : Du Traws — le Noir Oppresseur — qui retient prisonnière vingt-quatre jeunes femmes dont il a tué les compagnons : il le vainc et le Noir Oppresseur retrouve son aspect d'homme bon et hospitalier : Owein a confirmé sa mission « d'ordonnateur du Monde ».

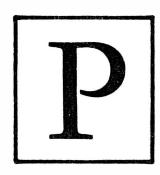
Owein retourne à la cour d'Arthur, reprend la tête du clan de Kinvarch et de sa troupe de Corbeaux invincibles : dans le « Songe de Ronabwy », Owein entame une partie d'échecs avec Arthur :

— un page arrive qui prévient Owein que les gens d'Arthur harcèlent ses Corbeaux; Arthur dit seulement : « Owein, joue ton jeu ! »;
— un jeune homme rouge prévient Owein que les pages d'Arthur piquent et tuent ses Corbeaux; Arthur dit : « Owein, joue ton jeu ! »;
— un page armé d'une lance-étendard prévient Owein que ses principaux Corbeaux sont tués; Arthur dit encore : « Owein, joue ton jeu, si tu veux ! »;

— mais Owein envoie son propre étendard ; les Corbeaux reprennent leurs forces et massacrent les gens d'Arthur ;
— un chevalier prévient Arthur ; alors Owein dit : « Arthur, joue ton jeu ! » ;
— un second chevalier se présente ; Owein dit encore : « Arthur, joue ton jeu ! » ;
— la troisième fois, Arthur presse tellement les pièces en or de l'échiquier qu'il les réduit en poudre.

Owein ordonne à Gwern de faire cesser le combat et la paix s'installe entre Arthur et Owein.

OZEGAN. Armorique.
Voir Korrigan.



PARTHOLON. Irlande.

Fils de Sera et de Baath, l'Océan, chef du premier peuple qui occupe l'Irlande après le Déluge, il représente la régénération de l'humanité, comme Brahma.

C'est Partholon qui fait surgir les sept lacs, les quatre plaines :

— Mag Ethrige en Connaught,
— Mag Itha en Leinster,
— Mag Latharna en Dal Araide,
— Mag Lli en Lli Llais,

les rivières, les montagnes et les forêts ; il défriche, invente la pêche, la chasse, l'agriculture, l'élevage ; il instruit les premiers druides, les premiers guerriers, livre la première bataille contre les Fomore ; homme primordial des Celtes, il fait sortir le monde du Chaos.

Avec Partholon, quatre hommes et quatre femmes débarquent en Irlande : ses trois fils et chefs de clans, Rudraige, Slanga, Laiglinde et leurs femmes Nerva, Cichba, Cerbnad et Delgnad.

Puis viennent d'autres femmes, Infe, Elgnat, Nerbgen, Totbach, Torba, Imus, Aitechbel ;

— ses agriculteurs sont Cuil, Dam, Dorchu ;
— son intendant, Beoil, inaugure le premier hôtel ;
— Brea, architecte, étameur, guerrier ;
— Malaliach, le premier « garant », le premier brasseur, le premier « alchimiste » ;
— ses trois druidesses Tath, Fis, Formac ;
— ses trois champions Milchu, Meran, Muinechan ;
— ses dix filles Aidne, Aife, Aine, Fochain, Muchos, Melephard, Glas, Grennach, Ablach, Gribendach ;

— leurs dix époux Brea, Boan, Ban, Carthend, Ecnach, Athcosan, Lugraidh, Lughair, Liger, Greber.

Ces temps de Création durent cinq mille ans, puis, en une semaine, tout est détruit par une épidémie; un seul homme survit — selon la tradition celtique —, Tuan Mac Cairill.

Avant Partholon, il n'y avait en Irlande que trois lacs et neuf rivières et il meurt dans la seule plaine préexistante, Elta, d'une blessure de Cichol-au-Genou-Tort.

Le deuxième homme semblable à Partholon sera Nemed-le-Sacré.

PASGEN. Galles.

Fils du roi Uryen, frère d'Owein et d'Elffin.

PELLES. Galles, Armorique.

Maître du château du Graal, roi de Corbenic, le « cimetière béni », il est le Riche-Roi-Pêcheur, à la frontière immémoriale du monde aquatique primordial et de la nouvelle vie « terrestre » ; le Château du Graal représente le lieu où se rejoignent et s'affrontent ces deux Mondes. Le surnom de Pêcheur évoque l'eau, source de vie qu'il pourra dispenser aux humains.

Gauvain, Lancelot font une Quête incomplète de ce nouvel avenir de l'humanité, Perceval, Galaad, Bohort une quête réussie s'inscrivant dans la « modernité ».

Pellès est comparable au Pwyll gallois, au Teutates gaulois.

PENDARAN DYVET. Galles.

Vassal de Pwyll, « co-père » nourricier de Pryderi avec Teyrnon.

PENN GENEWIS. Galles, Armorique.

Père de Lanzelet.

PERCEVAL. Armorique, Galles.

Voir Peredur.

PEREDUR. Galles.

Peredur ab Evrawc, son nom a été traduit par Chaudron d'Acier ; il restera plus connu sous le nom de Perceval le Gallois de la légende arthurienne.

Son père et ses six frères, grands habitués des tournois, trouvent tous la mort au cours de leurs divers combats ; sa mère l'élève donc à l'écart de ce « monde de guerre et de chevalerie ».

Mais un jour il rencontre trois chevaliers que, dans sa naïveté, il prend pour des dieux : Gwalchmai, Gweir, Owein ; il leur demande ce qu'est un chevalier et désire rejoindre la cour d'Arthur.

Sa mère le conseille :

— si on ne te l'offre pas, prends toi-même nourriture et boisson ;
— si tu entends des cris, cours voir ;
— si tu vois un bijou, prends et donne ;
— si tu vois une belle femme, courtise-la, même si elle ne veut pas ;

il quitte aussitôt sa mère sans se retourner, entre dans une tente ; une jeune fille l'accueille, il mange, boit, lui prend son anneau et s'en va ; mais le chevalier de la jeune fille décide de se venger.

Peredur arrive à la cour d'Arthur au moment où un chevalier renverse le contenu d'une coupe qu'on sert à Gwenhwyfar ; Peredur, sans descendre de son cheval, demande au roi Arthur de le sacrer chevalier ; au même instant, un nain et une naine, muets depuis un an, se remettent à parler, le déclarant « fleur des guerriers et lumière des chevaliers » ; Kai les brutalise et envoie Peredur prendre l'armure du chevalier offenseur ; Peredur, aidé d'Owein, transperce le chevalier d'un coup de javelot et déclare qu'il ne retournera pas à la cour d'Arthur avant de s'être battu contre Kai ; Peredur erre dans la Forêt où il triomphe successivement de dix-sept chevaliers qu'il envoie à la cour en otages.

Il rencontre le Roi-Pêcheur — son oncle — qui le fait jouter contre ses fils au « bâton » ; il lui recommande de ne jamais trop parler.

Il entre dans un château dont le maître est un vieillard ; au sol est fixé un énorme morceau de fer ; sous l'ordre du vieillard, Peredur frappe le fer avec une épée : les deux se brisent, il les ressoude une première fois ; il frappe une seconde fois et les deux se brisent encore ; il les ressoude puis frappe une troisième fois mais ne parvient plus à ressouder les morceaux brisés ; le vieillard lui dit : « Tu possèdes les deux tiers de ta force et tu dois acquérir le troisième, alors tu deviendras invincible » ; ce vieillard est encore son oncle, frère du Roi-Pêcheur, frère de sa mère.
Pendant qu'ils parlent tous les deux, un « cortège » entre : deux hommes portant une énorme Lance d'où coulent trois ruisseaux de sang ; toute l'assemblée se lamente mais Peredur ne pose aucune question et son oncle ne lui fournit aucune explication.
Peredur part en forêt, rencontre une femme brune pleurant son mari tué par le Chevalier de la Clairière ; elle accuse Peredur de la mort de sa mère qui n'a pu supporter son départ ; Peredur vainc le Chevalier de la Clairière et l'envoie en otage à la cour d'Arthur.
Peredur arrive en vue d'un château ; il y est reçu par une jeune fille dont il devient amoureux ; elle porte des vieux vêtements de « paile », a la peau blanche, le cheveu et les sourcils noirs, deux joues rouges ; il la délivre d'un comte et terrasse deux de ses chevaliers.
Il retrouve « par hasard » la femme à qui il a dérobé l'anneau et qui est humiliée par son ami qui doit la venger de Peredur ; c'est Peredur qui le terrasse et l'envoie à la cour d'Arthur.
Il entre dans le château d'une comtesse entourée de ses nombreuses suivantes ; elle l'invite à sa table mais lui déconseille de passer la nuit car le château est régulièrement terrorisé par les Neuf Sorcières de Kaer Lloyw ; Peredur reste malgré tout ; durant la nuit, il lutte contre une des sorcières ; elle demande grâce contre la promesse de ne plus attaquer le château ; il part avec elle pour une initiation aux armes et à la chevalerie.
Dans la neige, il voit un corbeau boire le sang d'un canard : blanc comme la neige, noir comme le corbeau, rouge comme le sang, ces trois couleurs lui font penser à

la femme qu'il aime le plus au monde et il tombe en extase; c'est une des « folies-Perceval ». Les chevaliers d'Arthur arrivent, ne le reconnaissent plus; furieux d'être dérangé, il blesse Kai, lutte contre Gwalchmai jusqu'à ce qu'ils le reconnaissent.
À la cour d'Arthur, il devient amoureux d'Ygharat Llaw Evrawc qui le repousse; il fait alors serment de ne plus jamais parler jusqu'à ce qu'elle l'aime: Ygharat est cet idéal féminin qu'il a découvert.
Il repart en Forêt; il terrasse un lion qui garde le château de l'Homme-aux-Cheveux-Gris, combat des Géants, en massacre un tiers puis combat un jeune homme brun et un jeune homme blond qu'il avait vus en compagnie de l'Homme-aux-CheveuxGris; il les tue.
Il tue encore un Serpent, gardien d'un anneau dont il s'empare, blesse encore une fois Kai; on l'appelle le Valet Muet car il ne parle toujours pas.
Ygharat le rencontre et, sans le reconnaître, elle lui déclare son amour; il est ainsi délivré de son serment et retourne à la cour d'Arthur.
Au cours d'une chasse, il s'égare chez l'Homme-Noir-Borgne qui l'oblige à se battre; Peredur le terrasse et lui demande comment il est devenu borgne; l'Homme-Noir répond que c'est en se battant contre le Serpent-Noir-du-Tertre-Douloureux qui détient dans sa queue une pierre précieuse d'une puissance sans limite pour le propriétaire; Peredur tue l'Homme-Noir-Borgne; mais, pour se rendre au Tertre Douloureux, il doit passer par la cour du Roi des Souffrances où ne se trouvent que des femmes; un cheval entre avec un cadavre; une des femmes le baigne dans un Chaudron et le res-suscite; deux autres cadavres bénéficient de la même opération; Peredur demande des explications: c'est l'Addanc qui les extermine; il part le combattre; pour cette mission, une femme lui remet une pierre qui le rendra invisible, contre la promesse qu'il l'aimera plus que les autres femmes. Arrivé près d'une rivière, il voit, sur une des rives, un troupeau de moutons blancs et, sur l'autre, un troupeau de moutons noirs; lorsqu'ils traversent la rivière, ils changent de couleur; au bord de cette rivière étrange, un

arbre brûle par moitié, l'autre moitié reste verte : cette rivière est la frontière des deux Mondes ; Peredur parvient à la grotte de l'Addanc et le tue.

Il repart et Etlym Gleddyfcoch, le Chevalier-à-l'Armure-Rouge, le rejoint et se déclare son vassal ; ils se rendent chez la Comtesse des Prouesses : quiconque vainc ses trois cents chevaliers a le droit de manger à sa table, ce qui ne pose aucun problème pour Peredur ; la Comtesse, amoureuse d'Etlym sans l'avoir jamais vu, couche avec lui. Ils arrivent ensuite au Tertre Douloureux où trois cents hommes attendent la mort du Serpent pour se battre entre eux et s'emparer de la Pierre Magique : Peredur les terrasse tous, tue le Serpent et s'empare de la Pierre-qui-donne-l'Or ; grâce à cette pierre, il distribue des trésors aux trois cents hommes qui la convoitaient et donne la Pierre à Etlym qui rejoint la Comtesse des Prouesses.

Il repart pour un pays de moulins à vent et à eau, le Royaume de l'Impératrice Cristinbyl qui a rassemblé tous les chevaliers du monde pour choisir le plus vaillant d'entre eux comme époux ; Peredur devient amoureux de l'Impératrice, se débarrasse de tous les prétendants et découvre que l'Impératrice est en fait la même femme qui lui a donné la Pierre d'invisibilité et pour qui il a tué l'Affang ; il gouverne avec elle pendant quatorze années.

De retour à la cour d'Arthur, Peredur est humilié par une jeune fille infiniment laide qui salue chacun sauf lui ; elle l'accuse de n'avoir pas posé les questions quand il le fallait ; cette Dame Laide a dans son château cinq cent soixante-dix chevaliers — tous prêts à combattre pour elle — et une jeune fille prisonnière ; celui qui la délivrera sera le chevalier le plus glorieux et le plus renommé du monde.

Peredur désire connaître la signification de la Lance dont a parlé la « jeune fille noire » ; Gwalchmai part à la recherche de l'énigme puis Peredur cherche à comprendre la signification du « cortège » du Château des Merveilles et part en quête de la Jeune Fille Noire.

Il arrive en vue d'un château, y importune la fille du roi qui le fait jeter en prison ; elle le libère afin qu'il participe à un tournoi face à un comte qui s'est révolté contre son

père ; Peredur massacre les gens du comte félon puis le comte lui-même et retourne en prison où la fille du roi vient « s'occuper » de son « repos du guerrier » ; le roi, apprenant que c'est Peredur qui a triomphé, le délivre, lui offre sa fille et la moitié de son royaume ; Peredur refuse, s'enquiert du Château des Merveilles ; il y parvient enfin ; les portes en sont ouvertes, laissant paraître un jeu d'échecs entre deux troupes de cavaliers ; il jette le jeu dans un lac ; une jeune fille vient lui signifier qu'il vient de jeter l'échiquier de l'Impératrice auquel elle tient par-dessus tout. Pour le récupérer, il combat l'Homme Noir, mais la jeune fille l'injurie : il aurait dû le tuer ; Peredur retourne le tuer... Puis Peredur demande où trouver l'Impératrice ; pour cela, il doit tuer un cerf qui ravage le pays ; il réussit, mais une cavalière lui dérobe la tête du cerf ainsi que l'épagneul de l'Impératrice ; il la poursuit, elle lui reproche de lui avoir tué son cerf ; il doit encore se battre contre un Homme Noir qui lui prend son cheval qu'il retrouve dans l'écurie d'un château au côté de celui de Gwalchmai qui est chez le Roi-Pêcheur.

Un jeune homme blond lui avoue alors que c'est lui que Peredur a vu en permanence pendant ses aventures ; la tête du « cortège » était celle de son cousin germain, coupée par les sorcières de Kaer Loyw et qui ont estropié son oncle ; c'est Peredur qui doit lever l'enchantement qui pèse sur le Roi-Pêcheur et sur le pays, provoqué par les sorcières. Peredur, avec l'aide de Gwalchmai et d'Arthur, marche vers leur domaine ; c'est Peredur, leur ancien élève, qui les empêche de tuer ses compagnons ; c'est encore grâce à lui, l'initié, qu'ils s'en débarrassent. C'est la dernière étape de son parcours initiatique qui a fonctionné sur trois plans complémentaires :

— physique : connaissance du monde matériel, de son environnement, de la société ;
— mental : introspectif, méditatif, moral et spirituel ;
— cosmique : magique, initiatique, métaphysique, ayant trait à la sagesse et à la science.

Il a rencontré la Femme sous ses trois aspects fondamentaux :

— femme jeune, l'amante, attirante et belle, sensuelle, princesse souveraine, initiatrice sexuelle, « l'intronisant à la vie sociale » ;
femme mûre, la mère, génitrice et détentrice de « la vie individuelle », grande pourvoyeuse du « devenir cosmique » ;
— femme vieille, la sorcière, « révélatrice des forces obscures refoulées dans le subconscient, guide nocturne et familière du mal et de la mort ».

Peredur est devenu « l'Initié », qui protège les vivants « de l'angoisse de l'Autre Monde » grâce à la connaissance qu'il a eue de ces univers dans lesquels il a affronté des phénomènes auxquels n'accède pas le commun des mortels.

PERVENCHE.
Dans les anciens folklores français, italien et britannique, cette plante aux cinq pétales bleus, consacrée à la Grande Déesse, est la fleur de la mort.

PETIT-CRU. Galles.
Chien consolateur de Tristan et Yseult qui possède des grelots aux tons suaves et un pelage de « toutes les couleurs de la création ».

PEUPLIER.
Arbre symbole de lamentation par ses feuilles qui tremblent au moindre souffle du vent ; il est consacré aux héros morts au combat.

PIERRE DE FÂL. Irlande.
Lorsqu'un homme doit prendre en charge la royauté de Tara, il s'assoit sur elle ; s'il n'usurpe pas le trône, la Pierre de Fâl crie sous son poids ; elle est le symbole de la souveraineté attachée à la terre d'Irlande, intermédiaire entre la Terre et les Humains. Le mot « fâl » signifie à la fois « enclos sacré », haie, mur et, par homonymie, pouvoir, prince et pays.
Elle est également un symbole phallique et liée à la fécondité.

PIN.
Signe de pouvoir matériel/terrestre; le pin faisait partie de la cérémonie de l'élection des chefs et il est lié à la volonté.

PIPI MENOU. Armorique.
Berger qui réussit à enlever à l'Enchanteur une de ses filles qui sont des femmes-cygnes, êtres de l'Autre Monde; leurs propres enfants sont enlevés et élevés par les « fées de la mer ».

POISSON.
Symbole de l'âme immortelle. Voir Saumon.

POMME/POMMIER.
C'est l'arbre de la Science, de la Magie, de la Révélation; c'est l'arbre de la Nourriture merveilleuse, miraculeuse, éternelle. Il est, avec le Chêne, un des arbres majeurs des mythologies celtiques.
Celui qui mange une Pomme n'a plus ni faim, ni soif, ni maladie.
Le Pommier est l'arbre de l'Autre Monde, du Verger Merveilleux, de l'île d'Avallon, séjour des rois, des héros, de tous les Celtes qui, à l'image du roi Arthur, y sont en dormition sous la protection de Morgane.
Le Pommier, lié à l'érotisme, est l'arbre sous lequel enseigne Merlin; c'est à l'aide d'une de ses branches que les Fées attirent les mortels dans leur pays pour leur conférer l'Immortalité.
Lorsqu'on coupe une pomme en deux moitiés apparaît une étoile à cinq branches, emblème d'immortalité, représentant la Déesse Mère au cours des cinq stades de la vie :
— naissance,
— adolescence (initiation),
— maturité,
— vieillesse,
— mort et renaissance.
L'île des Pommiers se nomme :
— Emain Ablach en irlandais,

— Ynys Affalach en gallois,
— Enez Aballan en breton,
— Ile d'Avallon en français.

PONT.

Chamans, Druides, Trépassés puis Héros arthuriens ont un Pont à traverser lors de leur voyage initiatique ; son passage signifie une transformation, une « mue » de l'individu.

Mircea Eliade dit qu'on peut le franchir :
— en extase comme le Chaman,
— de force comme le Héros,
— par sagesse ou par initiation.

Le Pont peut être un gué, le passeur étant un personnage inquiétant qui participe des deux Mondes.

Le Passage est aussi difficile dans un sens que dans l'autre et diverses « techniques » peuvent être employées : rêve, délire, orgasme, ivresse, méditation, jeûne, drogue...

PORCHER.

Druide au service de la déesse de la Mort dont l'animal sacré est le Porc.

PRYDERI. Galles.

Fils de Pwyll et de Rhiannon ; son nom signifie « souci » ; dès sa naissance, il est substitué à un poulain qui a disparu ; il naît chez Ternon Twryw Vliant, le jour de Beltaine, le premier mai, fête du dieu Bel, fête solaire.

Il est élevé chez Teyrnon et Pendaran Dywet chez qui il devient le plus beau garçon du monde ; il succède à Pwyll, son père ; à la mort de celui-ci, il prend possession des cochons magiques, nourriture du Festin d'Immortalité ; à la cour d'Arthur, il est connu sous son ancien nom : Gwri Gwallt Euryn ; il se marie avec Kicva.

Avec Manawyddan, il débusque le Sanglier Blanc magique, le Blanc-Porc ; il tente de s'emparer de la coupe d'or posée sur le perron de la Fontaine Magique, dans la forteresse du Sanglier Blanc, mais ses mains s'y attachent et il perd la voix. Dans la guerre contre Math, il est tué en combat singulier par Gwyddyon.

Il est parfois considéré comme l'ancêtre des Bretons.

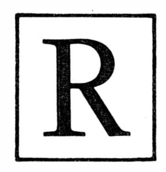
PRYTWEN. Galles.
Bouclier magique du roi Arthur qui lui sert parfois de bateau.

PUITS.
Image sexuelle féminine à l'instar des fontaines et des sources... la vérité sort du puits.

PWYLL. Galles.
Son nom signifie la « Raison » ; père de Pryderi qu'il engendre avec Rhiannon, il est prince de Dywet, sud du pays de Galles. Au cours d'une chasse, le cerf qu'il poursuit est terrassé par une meute de chiens terrifiants, blancs aux oreilles rouges ; il conteste la curée au propriétaire de ces chiens : c'est Arawn, roi d'Annwfn, l'Autre Monde.
Pwyll est obligé d'obéir quand Arawn lui demande de se débarrasser d'Hagan, son rival ; pour ce faire, Arawn se substituera à Pwyll et réciproquement pendant un an ; Pwyll couche ainsi avec la femme d'Arawn — mais sans la toucher —, puis il vainc l'Hafgan. Il devient alors possesseur des cochons magiques, nourriture sacrée du Festin d'Immortalité, et son nom est désormais Pwyll Penn Annwfn, le Souverain-de-l'Abîme.
Assis sur le tertre d'Arbeth, il aperçoit une femme à cheval ; il envoie ses gens la rejoindre, mais aucun ne parvient à la rattraper ; lui-même se lance en vain à sa poursuite et, soudain, par une parole, elle s'arrête enfin, majestueuse et splendide : c'est Rhiannon, qui lui demande son aide contre un homme qui veut l'épouser de force, en lui proposant de l'épouser lui-même ; le jour des noces de Rhiannon et Pwyll, Gwawl vient contester et demande à Pwyll de lui offrir Rhiannon ; celui-ci est obligé de la lui promettre, mais ils réussissent à l'enfermer dans un sac magique, pratiquant ainsi le coup du « blaireau dans le sac » ou « gae bolga ».



QUILTE. Irlande, Écosse.
Compagnon de Finn dans le cycle ossianique.



RAMEAU D'OR.
Branche de gui de chêne qui ne doit pas brûler sous peine de perdre ses vertus magiques ; on ne le coupe qu'avec une faucille d'or. En tant que gui de chêne, il représente l'alliance de la force et de la sagesse.

RANNOU LE FORT. Armorique.
Il doit sa force surhumaine à l'intervention des fées : en effet, il a bu le lait d'une sirène que sa mère a sauvée.

RAT.
Symbole du monde souterrain, à l'instar de nombreux rongeurs.

REINE.
Par essence, la reine celtique est amenée à passer d'un souverain à l'autre car elle représente la Souveraineté dont le roi est seulement le dépositaire, l'usufruitier.
En Irlande, ce peut être Medb ou Eriu, en Galles Gwenhwyfar, en Armorique Iseult, etc.

REINE DES PROUESSES ou Comtesse des Prouesses. Armorique, Galles.
La coutume veut que celui qui terrasse ses trois cents chevaliers soit invité à sa table ; Peredur et Etlym se rendent chez elle où Peredur vainc les trois cents ; la Comtesse devient amoureuse d'Etlym sans l'avoir jamais vu et ils couchent ensemble.
Plus tard, Etlym revient chez elle avec la Pierre de Richesse qu'a conquise pour lui Peredur en tuant le Serpent Noir du Tertre.

RHIANNON. Galles.

C'est l'Epona gauloise, la Grande Reine — Rigantona — la déesse-mère, Déesse-Jument qui prend en charge sur son dos les âmes des mortels : comme Epona, elle les conduit dans l'Autre Monde.

Elle est la fille de Hyveidd Hen et mère de Pryderi qu'elle a conçu avec Pwyll ; lorsqu'elle est sa maîtresse, elle est en même temps l'épouse de Manawyddan ab Lyr.

Elle est accompagnée de ses oiseaux magiques qui apportent la Joie et l'Oubli pour sept ans, endorment les vivants et réveillent les morts. Rhiannon déjoue un piège tendu à Pwyll par Gwawl et ils réussissent à l'enfermer dans un sac et l'humilient au « jeu » dit du « blaireau dans le sac » ou « gae bolga ».

Lorsqu'elle s'unit à Pwyll pour avoir un fils, celui-ci disparaît ; de peur d'être punies, les femmes qui le veillaient font croire que c'est Rhiannon qui l'a déchiqueté et dévoré ; on demande à Pwyll de se séparer d'elle mais il refuse. « Elle accomplira une étrange pénitence : durant sept ans, à la cour d'Arbeth, assise à l'entrée, racontant à tous et à chacun son aventure, elle leur demande de les transporter sur son dos à travers la cour. »

Un jour, son fils Pryderi se trouve lié par un sortilège à la Fontaine Magique et à la Coupe d'Or du Blanc-Porc qui y est attachée ; elle essaye de l'en délivrer mais elle-même, en touchant la Coupe, s'y trouve liée ; c'est Llwyt qui a jeté ce sort et est obligée, ainsi que Pryderi, de servir chez lui, un licou d'âne au cou.

RHUN. Galles.

Fils illégitime et successeur de Maelgwn, il est un des chefs du roi Uryen ; aucune femme ne peut lui résister et, à ce titre, il est envoyé par Maelgwn pour déshonorer la femme d'Elffin ; mais Taliesin veille et une suivante prend la place.

RIB. Irlande.

Fils d'un roi d'Irlande, frère d'Ecca, il s'enfuit avec celui-ci et Ebliu ; sur le conseil des druides, il se sépare d'eux et se fixe dans la plaine d'Arbthenn.

RIGANTONA. Gaule.
La Grande Reine, résurgence des traditions préceltiques.

RITONA. Gaule.
Déesse du Passage : il peut être un gué ou un pont ; il est le lieu d'affrontement, du combat singulier pour le héros en quête d'initiation. Ritona réunit le symbolisme de l'eau (la vie) à celui des rives opposées (contradictions personnelles, saut dans l'inconnu).

RITTA LE GÉANT. Galles.
Ritta Gawr qui arbitre la dispute entre les rois Nynniaw et Pebiaw en arrachant leur barbe ; y prenant goût, il arrache la barbe de tous les autres rois pour s'en faire un manteau.

RIVALEN/RIWALLAWN. Armorique, Galles.
Roi de Léon, époux de Bleunwenn, sœur du roi Marc'h, il est tué en se battant contre le comte Morgan ; Bleunwenn en meurt de chagrin.
Leur fils, ignorant sa propre identité, est recueilli par Marc'h, son oncle ; ce fils se nomme Tristan.

ROBIN-DES-BOIS/ROBIN HOOD. Grande-Bretagne.
Un des avatars de Bran et de Merlin, aux aspects de bélier puis de diable chrétien ; dieu ithyphallique, ses attributs sont les cornes et jambes du bélier, le balai des sorcières sur l'épaule gauche et une chandelle allumée dans la main droite ; un chien noir le révère, une chouette vole au-dessus de son épaule, un trompettiste fait danser sorciers et sorcières en rond. Sa femme Mathilde/Mai/ Mariam prend parfois l'aspect d'un homme ; sa troupe compte treize personnes : Robin tient le rôle de Merlin/ Myrddyn en tant qu'amant de la reine de Mai, Frère Tuck représente le Druidisme, Petit Jean — Jenkin — la force de la Nature et de la fécondité.

ROI-PÊCHEUR. Armorique, Galles.
Père de deux fils, un brun, un blond, son royaume de marais et de brumes est frappé de stérilité, conséquence

de son infirmité : il boite de sa blessure à la cuisse ; impuissant à dispenser la fertilité, il est représenté sous les traits d'un homme aux cheveux blancs, méditatif.
Son royaume semi-aquatique, semi-terrestre représente l'intermédiaire entre « la vie d'autrefois et la vie intra-utérine, d'une part, et la vie actuelle, terrestre et sociale, d'autre part ».
Ce seigneur du château du Graal est l'oncle de Peredur.

RONABWY. Galles.
Avec ses compagnons d'armes, il rencontre Iddawc Cordd Prytein qui leur sert de guide et donne à Ronabwy une pierre de « mémoire » pour tout ce qu'il aura vu ; il est, selon la tradition celtique, le survivant qui raconte et transmet l'histoire aux autres générations.
Ainsi, dans le « songe de Ronabwy, il parle longuement d'Arthur et de ses compagnons ; il retrace la bataille de Mont Badon, parle des Corbeaux d'Owein, commente la partie d'échecs entre Arthur et Owein ; puis il continue sa mission en suivant l'armée de Madawc qui part se battre contre Iowerth.

RONAN. Armorique, Irlande.
D'origine irlandaise, c'est un druide qui vit en solitaire dans la forêt, ce qui le fait accuser de lycanthropie.

RONCE.
Barrière qui protège des dangers.

RONGOMYANT. Galles.
Nom de la lance d'Arthur.

ROSMERTA. Gaule.
La Grande Pourvoyeuse ; elle tient un caducée, porte une corbeille de fruits ou une corne d'abon-dance, une patère ou une bourse ; elle est liée à la Fécondité.

ROUE.
Attribut essentiel du dieu céleste.

ROUGE.
Couleur associée au monde des morts et aux divinités guerrières.

ROUGE-DE-ROSÉE.
Cheval du héros Conal Cernach qui déchire le flanc de ses ennemis.

RUADAN. Irlande.
Fils de Bress le Fomore et de la déesse Brigitt ; à la deuxième bataille de Mag Tured, il blesse Goibhniu qui le transperce ; Ruadan part mourir chez les siens. Devant son cadavre, Brigitt se lamente : c'est la première fois qu'en Irlande on entend des cris et des pleurs.

RUCHT. Irlande.
Porcher d'Ochall Ochne, roi des sidhs du Connaught ; Tuatha De Danann, il est l'ami de Friuch ; par ruse, on les fait s'opposer et les porcs dont il a la charge maigrissent ; on les lui retire ; pendant deux ans, Rucht et Friuch sont sous forme de corbeaux, puis deux ans sous forme de poissons et continuent de se combattre.
Rucht devient le champion de Fergna, roi du sidh de Nento-sous-les-eaux, sous le nom de Fuebar ; il devient ver dans la source d'Uaran Garad en Connaught, se nomme alors Tummuc et se lie au roi Fiachna ; il lui prédit qu'il sera avalé par une des vaches qui donnera naissance à un taureau fabuleux : le Beau Cornu d'Aé.

RUDIOBOS. Gaule.
Rudiobos — le Rouge —, dieu-étalon honoré dans l'Orléanais ; dieu suprême ouranien, son cheval possède une crinière à trois pointes, représentant les trois phases de la lune ; rappelons que le Cheval et la couleur Rouge sont associés à l'Autre Monde et aux divinités guerrières.

RUDRAIGE. Irlande.
Un des fils de Pertholon ; lorsqu'on creuse sa tombe, une source en jaillit qui devient le Loch Rudgrage.

RUSTRE.

Personnage que l'on trouve dans les épopées irlandaises et galloises ; c'est un magicien, un druide ou un devin ; en Galles, il dit s'appeler le Rouge, Cynfrig Coch.

RYDDERCH. Galles.

Roi, époux de Gwendydd, sœur de Myrddyn.



SAAR. Écosse.
Amante de Finn, elle vit sous la forme d'une biche ; mère de Oisin qui arbore une touffe de poils de faon sur le front.

SABA. Écosse.
Amante de Finn.

SABOT-NOIR. Irlande.
Deuxième cheval de Cuchulainn, doué d'intelligence humaine, il se noit de désespoir lors du dernier combat de son maître.

SACRIFICE.
Même racine que « sacré » ; J. Markale rappelle qu'à notre époque, on trouve encore quelques types courants de sacrifices :
— le Christ lors du déroulement de la messe,
— le taureau à la fin de la corrida,
— le cerf, à la chasse à courre,
— le cochon, au cœur de l'hiver.
Ces quatre exemples procèdent du même rituel de « sacrifice par le sang » : un seul individu permet à la communauté de se régénérer.

SADV. Irlande.
Voir Saar.

SALAUN AR FOLL. Armorique.
Représente un des « fous du bois ».

SAMAIN/SAMONIOS.

La plus importante des quatre grandes fêtes celtiques, correspondant au 1er novembre. Elle marque le début et la fin de l'année celtique ; c'est en fait une « nuit-journée » qui n'appartient ni à une année, ni à l'autre, mais se situe hors du temps ; elle est « l'espace » où les vivants et les autres peuvent communiquer.

Samonios est placée sous le signe du Gui, qui marque la fin de la « saison claire » et l'entrée dans la « saison sombre », dans le monde nocturne et « alchimique » des germinations.

Fête de la mort régénératrice, son rôle social est important pour tous les nobles mais aussi pour le peuple par ses aspects religieux, symbolique et juridique.

SAMERA. Irlande.

Mère de Buân.

SANDDE BRYD-ANGEL. Galles.

Sandde-Face-d'Ange, dans la saga primitive d'Arthur, est un des rescapés de la bataille de Camlann car tous le prennent pour un ange à cause de sa beauté irréelle.

SANGLIER.

Animal primordial des mythologies celtiques. Symbole du pouvoir spirituel inaccessible, il est, à ce titre, le symbole du dieu Lug ; Arthur le poursuit sans cesse au cours de fabuleuses poursuites. Le Sanglier est également l'attribut d'Esus.

SATIRISTE.

Satiriste est une des fonctions du druide ; une satire est une poésie au pouvoir magique, une imprécation d'ordre moral et social.

SAULE.

Arbre solaire et « plante-dieu » par son apparence chevelue ; il est lié au don de prophétie.

SAUMON.
Animal primordial au même titre que le Sanglier ; c'est l'animal de la Connaissance, du Savoir, de la Science sacrée ; il remonte à la source de toutes choses ; celui qui mange le Saumon devient sage, omniscient comme Finn ou Taliesin.
Il fait partie des animaux druidiques avec le Sanglier et le Roitelet ; enfin le Saumon est le dernier stade des « métamorphoses » de la philosophie druidique.

SCATACH. Irlande, Écosse, Alpes.
Scatach ou Celle-qui-fait-peur, l'Ombreuse ; une des plus grandes magiciennes, druidesses et initiatrices des héros celtes ; elle est la fille de Buanuinne, roi de Scotie, mère de Uatach. Reine d'une communauté de femmes initiées qui enseignent elles-mêmes aux jeunes gens « promis à un destin exceptionnel » les connaissances en matière magique, guerrière, sexuelle ; pour cette initiation sexuelle, elles vont jusqu'à « offrir l'amitié des hanches ou l'amitié des cuisses ». Scatach initie Cuchulainn pendant une année ; ses élèves sont aussi Noise, fils d'Unesch, Ferdeach, fils de Damân et beaucoup d'autres. Elle fait promettre à chacun de ne pas devenir ennemis les uns les autres et possède un aspect protecteur.
Sa demeure, située en Écosse, est protégée par le Pont des Sauts qui peut rétrécir comme un cheveu ou s'allonger comme un mât de navire.

SCELAIGE. Irlande.
Druide spécialisé dans les récits épiques ou mythologiques.

SEGDA SAERLABRAID. Irlande.
Fils de la reine de la Terre des Fées, il doit être sacrifié par Conn, mais sa mère se substitue à lui sous la forme d'une vache.

SEGOMANA. Gaule.
Déesse honorée en Gaule du Sud.

SEGOMO. Gaule.
Un des qualificatifs du Mars gallo-romain : « Celui-qui-donne-la-victoire ».

SEGOVESUS. Gaule.
Frère de Bellovesus, neveu de l'empereur gaulois Ambigatus ; il dirige une expédition vers la Forêt Hercynienne.

SEIN.
Ile de Sein sur laquelle neuf sœurs, druidesses, règnent ; on leur prête des attributions et des pouvoirs multiples : rites initiatiques, sexuels, voire orgiaques à l'image de leurs consœurs d'Écosse.
Elles sont les « neuf demoiselles des Preiddeu Annwn dont les souffles embrasent le Chaudron de Kerridwen ».

SEMIAS. Irlande.
Druide des Tuatha De Dannan, Semias-le-Subtil ; il réside à Murias, une des îles du Nord du Monde, d'où vient le Chaudron du Dagda.

SENCHA. Irlande.
Fils d'Ailill, père de Fachtna Fathach ; druide de Conchobar, il est aussi son historien ; il joue un rôle de pacificateur : il calme, par le seul pouvoir de sa baguette, la colère de ses compatriotes Ulates ; c'est également lui qui demande à Cuchulainn de céder son droit sur un tiers de la province qui lui revient normalement pour un an.

SENCHA. Irlande.
C'est l'équivalent du « gutuater » gaulois, druide chargé de l'enseignement de l'histoire, des annales, de la philosophie.

SENGANN. Irlande.
Héros du peuple Fir Bolg.

SEQUANA. Gaule.
Déesse des sources de la Seine.

SERPENT.
Animal tellurique, il vit en contact constant avec le sol et pénètre la terre ; il est complémentaire à la déesse-mère, esprit fécondant la matière. Son aspect de primordialité est à mettre en avant, qui lui confère d'être le témoin par excellence du secret de l'alchimie terrestre.

SERPENT-NOIR-DU-TERTRE. Galles.
C'est le Serpent du Tertre Douloureux ; il possède, enchâssée dans la queue, la Pierre de Richesse qui pourvoit à tous les désirs de son possesseur ; Peredur le tue et donne la Pierre à son compagnon Etlym qui retourne ainsi chez la Comtesse des Prouesses.

SERPENT-TÊTE-DE-BÉLIER. Gaule.
Représentation d'un dieu chthonien, tellurique, Segomonos. Son contact permanent avec la terre, sa mue annuelle font de lui le principal lien avec les forces souterraines et le cycle des saisons ; par sa tête de bélier, symbole uranien, il représente les forces reproductrices de la Nature et la force combative.
Ces deux tendances en font un dieu qui allie force et ruse, puissance obscure et claire « aspect essentiel du monisme celtique, qui ne dissocie jamais l'esprit de la matière ».

SERTULUS. Gaule.
Voir Smertrios. Équivalent de l'Héraclès grec, mi-dieu, mi-héros. Il étouffe le Monstre qu'envoie Taranis contre la Grande Déesse pour l'empêcher de rejoindre Esus/Kernunnos.

SETANTA. Irlande.
Le « chemin », le « guide », nom de Cuchulainn jusqu'à l'âge de cinq ans.

SEVEN. Galles.
Père de Kai, c'est à lui qu'est confiée l'éducation d'Arthur.

SGITLI YSGAWNDROET. Galles.
Saga primitive d'Arthur, Sgitli-au-pied-léger, capable de marcher sur l'extrémité des branches et sur l'herbe sans qu'aucune ne plie sous son pied.

SID/SIDH. Irlande.
En Armorique, on les appelle souvent « tertres aux fées » ; « partie visible de l'Autre Monde », ce sont tumuli ou autres monuments mégalithiques mais on peut également les localiser au-delà de l'Océan, dans les îles. Sidh signifie Paix, et toute divinité occupe un Sidh qui, par sa nature, est en dehors du temps et de l'espace et s'entrouvre chaque nuit de Samain.

SILBURY. Galles.
Sanctuaire de Bran.

SIN. Irlande.
Druidesse, elle assoiffe magiquement, pour se venger de lui, le roi Muirchertach qui se noit dans une cuve afin d'étancher sa fausse soif.

SIRONA. Gaule.
Divinité gauloise dont le nom est en rapport avec l'Étoile ; représentation de la Grande Déesse dans son aspect astral, elle entretient des rapports tant avec le soleil qu'avec la lune.
Dans l'est de la Gaule, déesse des eaux souvent associée à Grannos.

SKYTHIE. Irlande.
Un des noms de l'Autre Monde.

SMERTRIOS. Gaule.
Voir Sertulus. Smertrios-le-Pourvoyeur, il n'emploie sa force exceptionnelle que « pour exterminer les ennemis naturels » de l'espèce humaine. Le Cerf est son symbole, ses attributs, une Massue ou un Arc ; on peut voir en lui un répartiteur des « produits » de la nature ou des butins de guerre ; il est aussi celui qui « aplanit les difficultés de

la vie » et peut être considéré comme « l'incarnation de la Providence masculine en Gaule ».

SOCHT. Irlande.
Socht-le-Silence ; son épée donne lieu à une contestation ; il prétend que l'écriture « porte un faux témoignage contre la parole vivante ».

SOGOMO. Gaule.
Qualificatif du Mars gallo-romain.

SOL. Galles.
Saga primitive d'Arthur ; personnage capable de se tenir sur une jambe durant une journée entière.

SORBIER.
Arbre magique par son rapport avec le feu : en effet, il brûle très bien ; c'est avec le sorbier qu'on provoque le « feu druidique » ; arbre uranien de la Rapidité.

SORCIÈRES DE KAER LLOYW. Galles.
Femmes initiatrices des chevaliers celtes en matière de magie, de sexualité, de chevalerie et d'art guerrier.
Ce sont elles qui ont coupé la tête du cousin de Peredur qui est transportée lors du « cortège » du Graal et elles ont estropié son oncle, le Roi-Pêcheur.
Peredur les « tue » après son initiation et peut ainsi continuer sa « quête ».

STANNA. Gaule.
Déesse gauloise.

STRENG. Irlande.
Champion Fir Bolg qui, lors de la bataille contre les Tuatha De Danann, tranche la main de Nuada, après un combat singulier qui dure toute une nuit.

SUALTAM. Irlande.
Le Nourricier, un des pères de Cuchulainn ; pour avoir enfreint le geis qui interdit aux Ulates de parler avant leur roi, il est tué par son propre bouclier.

SUANTRAIGE. Irlande.

Un des trois harpistes de Fraech, avec Gentraige et Goltraige ; son nom signifie « Refrain-du-Sommeil ».

SUKELLOS. Gaule.

Le dieu au Maillet, le Bon-Frappeur, correspond au Dagda irlandais, maître de la vie et de la mort ; on le considère comme un dieu de l'Autre Monde, mais plus qu'un dieu de la Mort, il est celui du Passage ; sa compagne est Nantosuelta, déesse de Source et de Vie.

Dans la main gauche, il tient son Maillet, dans la droite, un Chaudron ; il est debout, le pied posé sur un Tonnelet ; on le nomme « Celui-qui-frappe-bien » ou « Tape-Dur », le « Bon-Frappeur ».

C'est un homme d'âge mûr, barbu, vêtu à la gauloise : tunique courte à ceinture, la cuculla, braies, bottes ; il est souvent accompagné d'un chien. Il est dispensateur de nourriture et entretient des rapports avec l'agriculture et l'artisanat ; il nourrit les Vivants et accueille les Morts. Dans les régions rhodaniennes et rhénanes, il préside à de nombreuses sources thermales.

En Narbonnaise, un dieu Silvan est le dieu de la Nature ; en effet, Sukellos plus Silvanus ont donné le Silvain gallo-romain, souvent accompagné d'une corneille.

Sukellos, en bon dieu gaulois, protecteur des défunts, par le vin de son tonnelet assure leur survie ! Sa compagne, la déesse-rivière Nantasuelta, représente la Fécondité.

SUGYN. Galles.

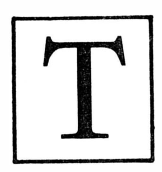
Saga primitive d'Arthur ; fils de Sucnedydd, comparable à Gargantua, sa soif est inextinguible et met les rivières à sec lorsqu'il boit.

SUIBNE GELT. Irlande.

L'Homme Sauvage représentant les forces naturelles non domptées.

SUL. Gaule, Grande-Bretagne.

Déesse soleil dans le temple de laquelle brûle perpétuellement une flamme ; elle a « la garde des eaux guérisseuses ».



TAE. Irlande.
Tae-la-Naissance, un des échansons des Tuatha De Danann.

TAGD. Irlande.
Druide, père de Muirne qu'il a reniée après son mariage forcé avec Cumaill qui l'a enlevée ; Tagd envoie Conn-aux-Cent-Batailles tuer Cumaill.

TAILTIU. Irlande.
Fille de Mag Mor, épouse d'Eochu, dernier roi des Fir Bolg et fils d'Erec. Elle est reine d'Irlande et des Fir Bolg, personnification de l'Eire et mère adoptive de Lug.
Son nom, qui signifie la Terre, évoque son rôle de fondatrice : elle défriche une plaine puis abat la forêt d'Irlande ; elle en meurt d'épuisement et sur cette Plaine, pousse désormais le Trèfle qui devient l'emblème de l'Irlande ; sa mort de divinité tellurique assure la prospérité de sa nombreuse descendance.

TAIN BO CUALNGE. Irlande.
La Razzia des Bœufs de Cooley évoque la rivalité traditionnelle entre l'Ulster et le Connaught, mais cet épisode qui se déroule de l'automne au printemps transcende cet aspect historique et représente un des récits fondateurs de la mythologie celtique.
Le roi Aillil et sa femme, la reine Medb se disputent pour évaluer leurs richesses respectives, conformément à la législation celtique qui prévoit que le plus fortuné du couple — que ce soit l'homme ou la femme — possède le pouvoir de décision ; or, Aillil possède un taureau de plus que Medb, « le Beau Cornu d'Ai ».

Medb demande à Dâre de lui céder son taureau, le « Brun de Cualnge », mais il refuse ; Medb convoque alors les gens du Connaught, du Leinster, du Munster, du Meath plus les exilés ulsteriens pour marcher contre l'Ulster : Fergus est envoyé en éclaireur mais donne une fausse direction car il est ulate ; Medb réussit à se « l'attacher ».
Cuchulainn lutte contre cette coalition et, pendant le « sommeil des Ulates », réussit seul à contenir les adversaires et à tuer, en particulier, des guerriers fameux tels que Fraech ou Orlam.
Les deux Taureaux sont eux-mêmes protagonistes d'un combat gigantesque, reflet de la guerre menée dans toute l'île par les héros et guerriers, qui bouleverse toute l'Irlande ; les deux fabuleux taureaux finissent par s'exterminer l'un l'autre ; toute une philosophie s'élabore en filigrane de ce récit exemplaire sur le pouvoir d'ici-bas.
C'est en même temps au récit de « fondation » au cours duquel toute la géographie de l'Irlande — du Monde — est bouleversée et où l'on voit à l'échelle cosmique « s'agiter les humains, leurs passions, constructives et destructrices jusqu'à l'apocalypse », autodestruction des deux taureaux.
Cette « vision des choses » est sans illusion sur le monde et se rattache au courant philosophique grec qualifié de « cynique » ; mais cette « sagesse » n'existe que par rapport aux « folies » qui la jouxtent.

TALHOUC'H. Armorique, Cornouaille.
Père adoptif de Tristan après la mort de ses parents Bleunwenn et Rivalen.

TALIESIN. Galles.
Maître des bardes d'Arthur, il est en même temps Druide, devin, enchanteur, conseiller, une des plus hautes figures galloises, mi-légendaire, mi-historique. Il est l'incarnation du bardisme et du druidisme primitif ; comme tous les grands personnages mythologiques, il a plusieurs naissances et, dès sa naissance humaine, il possède le don de la parole et de la prophétie.
Avant son initiation, c'est sous le nom de Gwyon Bach qu'il obtient la Connaissance, en goûtant par inadver-

tance la potion du Chaudron de Keridwen ; elle se met alors à le poursuivre ; il se transforme successivement, pour lui échapper, en lièvre, en poisson, en corneille, en grenouille, en chevreuil, en renard, en martinet, en écureuil, en cerf, en taureau, en sanglier ; et aussi en serpent tacheté, en vipère, en saumon, en chien, en coq blanc tacheté, en bouc jaune, en truie, en laie, en chat, en chèvre, en grue, parcourant ainsi de façon exemplaire le « cycle des transformations », parcours initiatique chamano-druidique.

Keridwen, sous forme de poule, finit par avaler Taliesin qui avait pris l'apparence d'un grain de blé qui féconde ainsi Keridwen ; elle enfante un garçon qu'elle confie à l'Océan et qui est recueilli par Elffin, un pauvre pêcheur chez qui il demeure jusqu'à l'âge de treize ans et dont il devient le précepteur ; c'est une autre naissance de Taliesin.

Taliesin aide Elffin à triompher des vingt-quatre chevaux du roi Maelgwn dans la plaine de Rhiannon ; au cours de cette épreuve, il frappe de vingt-quatre baguettes de houx chaque cheval dépassé ; les vingt-quatre chevaux représentent les dernières vingt-quatre heures de la « vieille année » qu'il passe une à une.

Par ailleurs, Taliesin suit une autre initiation spécialisée avec Math et Govannon, Hyveidd et Elestron dans la Cité des Forgerons.

Plus tard, il « enchante et subjugue » tous les bardes de Maelgwn qui retient Elffin prisonnier ; il le délivre en provoquant une tempête, lui permet de gagner la course contre les chevaux de Maelgwn et de découvrir un chaudron rempli d'or dont la cache porte encore le nom de « Mare au Chaudron ».

Le nom de Taliesin est traduit par « Front Brillant ».

TALLWCH. Galles.

Nom gallois de Talhouc'h.

TALOM. Irlande.

Un des échansons des Tuatha De Danann, son nom est apparenté à la Terre.

TANNOS/TANNUS. Gaule.
Armé du triple éclair, c'est un des surnoms de Taranis.

TARA. Irlande.
Centre symbolique de l'Irlande ancienne et mythologique, capitale du roi suprême (ard-ri) où il réside ; le Festin de Tara est organisé traditionnellement pour célébrer ou commémorer tous les grands événements de la vie mythologique irlandaise.
Tara est le Tertre sacré sur lequel le roi allume le premier feu de l'année sous le patronage du collège druidique.
Un épisode célèbre est celui de « l'incendie de Tara » :
— depuis vingt-trois années, chaque nuit de Samain, Aillen Mac Midhna, divinité Tuatha De Danann, sort de son sidh et vomit un torrent de flammes contre Tara ; âgé de un an, Finn prend place à l'Assemblée de Tara, élimine Aillen et devient, suite à cet exploit, le chef suprême des Fiana.

TARANIS. Gaule.
Taranis-le-Tonnant, dieu ouranien suprême, représente le ciel en son « principe actif », dieu du Tonnerre et de la Foudre, du Feu « actif ». Son attribut est la Roue Cosmique qui symbolise le rythme des nuits et des jours, des saisons et représente l'Univers dans sa globalité en lui apportant la notion d'Infini.
Maître du Ciel comme Donar Thor, Zeus ou Jupiter, barbu, les bras levés, il brandit un sceptre, une roue, des « esses » (des éclairs), accompagné d'un aigle et d'un serpent.
Représenté à cheval, il tient d'une main le soleil, symbole masculin, et de l'autre la lune, symbole féminin ; homme universel à l'image d'Adam, dieu aux trois cornes — croissants — lunaires, il semble représenter un des dieux solaires les plus anciens.
Il est un des dieux principaux du panthéon gaulois.

TARASQUE. Gaule.
La Tarasque de Noves est un monstre androphage parfois ithyphallique, symbole d'un principe fondamental de la philosophie druidique :

1. création,
2. destruction,
3. régénérescence.

La Tarasque est considérée comme étant complémentaire au dieu androgyne qu'on voit figurer dans la vallée d'Oo ; incarnation des forces sombres de la nature, on vient lui offrir un tribut en vies humaines, à l'image du Minotaure ou du Mor holt gallois.

TARVOS TRIGARANOS. Gaule.
Le Taureau-aux-Trois-Grues représente l'alliance des forces telluriques et de la connaissance ; divinité très fréquemment représentée sur l'ensemble du territoire gaulois, ses trois grues deviennent trois cornes représentant les trois phases de la lune.

TAUREAU.
Attribut primitif de la Grande Déesse pour sa fécondité et celle qu'il apporte aux sociétés agricoles qui ont succédé aux sociétés nomades et de chasseurs-cueilleurs représentées par le Cerf.

TEA. Irlande.
Divinité « saisonnière », tenue en captivité comme Taitiu et Carman, elle patronne néanmoins l'« Assemblée de Tara ».

TEDIG VOEL. Galles.
Tedig-le-Chauve, époux de Keridwen, il a trois enfants : un garçon, Morvan, le Corbeau de Mer, une fille, Crerwy, et un monstre, Afanc Du, le Castor Noir. Sa demeure se situe dans une île, au milieu d'un lac.

TEINM LAEGDA. Irlande.
« L'illumination-par-le-chant », rite incantatoire, avec « toucher du pouce sur la dent de sagesse », employé par les druides et qui donne accès à la Connaissance.

TEIRBRONN. Galles, Armorique.
Divinité qui possède trois seins afin d'allaiter trois enfants à la fois ; son nom viendrait d'une déformation de « teir

bran », trois corbeaux, ce qui l'assimilerait à la triple déesse guerrière irlandaise aux trois corneilles.

TEITHI HEN. Galles.
Saga primitive d'Arthur, Teithi possède un couteau qui ne supporte pas de manche, ce qui est fatal à Teithi qui se blesse avec la lame.

TEREZA. Armorique.
Nom armoricain de Rhiannon.

TERRE DES FÉES.
Un des noms de l'Autre Monde celtique.

TERTRE D'ARBETH. Galles.
Chaque fois qu'un « homme de bien » s'assoit sur ce tertre, il se produit un prodige. Cette fois-ci, Pryderi et Kicva, Manawyddan et Rhiannon sont assis et le tertre explose : tout disparaît autour d'eux : habitants, bétail, habitations ; eux seuls subsistent sur cette « Terre gaste ».

TERTRE DOULOUREUX. Galles.
Cairn qui abrite le Serpent-Noir-du-Tertre ; ce serpent possède, enchâssée dans la queue, la Pierre de Richesse.

TETHRA. Irlande.
Roi Fomore tué au cours de la première bataille de Mag Tured, dont l'épée est réutilisée par Ogma ; considéré comme une divinité de la Mer, son épouse est un « génie de la mort » à l'image de la Morrigane.

TEUTATES/TOUTATIS. Gaule.
Père de la Tribu, du peuple gaulois, c'est littéralement le « Père du Peuple ».
C'est lui qui donne le sentiment d'appartenance à la « tribu, la nation, au peuple, à la patrie/matrie, au pays de nos pères (bro tad gazou en breton) ». Comparé parfois à Mars, Teutates « ne légitime que la guerre patriotique », car il assure le patrimoine ancestral et pérennité culturelle.

« Citoyen parfait », il est le protecteur, bâtisseur, législateur, préside aux « initiatives industrieuses » : Teutates-le-Tribal est le premier serviteur de Lug et Belenos.
Assez proche du Dagda, le terme « Teutates » est générique des dieux particuliers de chaque tribu ; ses surnoms peuvent être :
— Albiorix : roi-du-monde,
— Regisamos : le-très-loyal,
— Maponos : le-grand-homme-jeune,
— Toutiorix : roi-de-la-tribu,
— Caturix : roi-du-combat,
— Loucetios : le-brillant.
Dieu ophidien des origines, il participe des valeurs aquatiques sous l'aspect du cheval marin, Serpent conduisant le Cheval.
Les scènes le représentant plongeant des hommes dans son Chaudron peuvent donner lieu aux deux interprétations suivantes :
— on lui sacrifie des victimes par noyades, comme le prétend Lucain,
— il pratique un « baptême » purificateur et régénérateur, « sorte de viatique avant les moments décisifs de la tribu », en particulier avant les batailles, ce qui le fait considérer comme protecteur des guerriers et, par ce plongeon dans le Chaudron, leur conférer l'immortalité.
Il faut noter que dans le Bourbonnais, on le considère comme dieu des arts.

TEYRNON TWRYN VLIANT. Galles.
Roi de Gwent Is Coed, son nom vient de « tigernos » ou « tiern », le chef.
Teyrnon possède la jument la plus merveilleuse du monde ; chaque année, elle met bas un poulain qui disparaît mystérieusement ; une nuit, il surveille et aperçoit un bras qui s'empare du poulain ; lorsqu'il revient, il trouve, à la place du poulain, un nouveau-né richement vêtu : c'est le fils de Rhiannon, Pryderi, né le jour de Beltaine.
Teyrnon élève l'enfant et le nomme Gwri Wallt Euryn — Homme-aux-Cheveux-d'Or ; il l'emmène chez Rhiannon

et Pwyll après avoir été son père nourricier avec Pendaran Dyvet.
Le nom de Teyrnon signifie le Grand-Maître-du-Bruit-des-Flots.

TIGERNACH TETBANNACH MAC LUCHTA. Irlande.
Le Seigneur-aux-Coups-Furieux, fils de Luchta et roi du Munster.

TIGERNMAS. Irlande.
Fils de Follach ; seigneur de la Mort, fils de Souverain ; il règne sur l'Irlande.

TILLEUL.
Arbre-médecine par excellence, lié au sommeil, au rêve, à l'hypnose.

TINTAGEL. Cornouaille.
Résidence du roi Marc'h ; le Cornwall était tenu de payer à l'Irlande, tous les cinq ans, un tribut de trois cents jeunes hommes et trois cents jeunes filles livrés au frère de la reine d'Irlande, le Morholt, afin qu'il se nourrisse de leur « chair fraîche ».

TIR NA N'OG. Irlande.
Un des noms de l'Autre Monde : la Terre de la Jeunesse.

TLACHTGA. Irlande.
Déesse saisonnière, tenue en captivité comme Tea, Tailtiu, Canman ; elle enfante des triplés de trois pères différents et meurt, comme Macha, en les mettant au monde.

TOURTAIN. Vannetais.
C'est le nom vannetais du Twrch gallois, le Blanc-Porc.

TRÈFLE. Irlande.
La déesse Tailtiu, obligée de défricher une plaine, en meurt d'épuisement ; sur cette plaine pousse le trèfle qui deviendra pour l'éternité le symbole de l'Eire.
Le Trèfle préside à la fête d'Imbolc.

TREMEUR. Armorique.

Fils de Trifina, fille de Waroc et de Konomor ; d'une poignée de terre, il fait écrouler le château de son père ; Konomor le retrouve et lui tranche la tête mais Tremeur se la remet en place.

TRÉPIED. Man.

Il fait partie de l'emblème de l'île de Man.

TRIATH. Irlande.

Dieu-roi des porcs.

TRICÉPHALE. Gaule.

Un des principes — à trois têtes ou à trois visages — souvent représentés.

TRIFINA. Armorique, Vannetais.

Fille du roi Waroc qui règne sur le Vannetais, elle se sacrifie en se mariant à Konomor afin d'arrêter la guerre entre les Vannetais et les Domnonéens ; le druide Gildas lui donne un anneau magique qui doit virer à la couleur noire si Konomor projette un crime contre elle.

Lorsque, enceinte, Konomor l'enferme, l'anneau devient noir et les quatre tombes de ses anciennes femmes s'entrouvrent et l'aident à s'échapper. Konomor la rattrape, la décapite, mais Gildas, élève d'Iltud, ressuscite Trifina ; son enfant, Tremeur — Grande Victoire — jette une poignée de terre sur le château de son père Konomor et le fait s'écrouler.

TRINITÉ.

Principe fondamental indo-européen ; dans toutes les cultures de type indo-européen, on peut en trouver des illustrations :

— chez les Aryano-Indiens : Indra-Varuna-Mithra,

— chez les Romains anciens : Jupiter-Mars-Quirinus,

— chez les Germains : Wotan-Tiwas-Donar ;

on pourrait multiplier les exemples.

Dans les mythologies celtiques, on peut citer ces quelques trinités parmi d'autres :

— chez les Tuatha De Danann : Lug-Ogma-Nuada,
— chez les Gaulois : Lug-Ogmios-Nodons ou Esus-Teutates-Taranis,
— dans toute la Celtie : les trois déesses-mères,
— en Irlande, les trois fils d'Ogma : Mac Cuill, Mac Cecht, Mac Greine, et leurs trois épouses, Fella, Banba, Eriu, les trois frères Fidemna, les trois Fothaïd, les trois Fergus, la Triple Brigitt, les Trois Grues, les Trois Macha, le Taureau aux trois Cornes, etc.

L'histoire de Galles est contée sous forme de tercets, les « Triades de Bretagne ».

En Gaule, une des triades les plus importantes est composée de :
— Teutates : le cheval-ancêtre, souffle primordial et générateur,
— Esus : le bûcheron, roi-sanglier, fertilisateur,
— Taranis : oiseau, esprit fécondant la matière selon une des interprétations traditionnelles.

Lancelot Lengyel propose d'interpréter le chiffre « 3 » comme « éléments constitutifs du sacré : 1, nature fertile ; 2, esprit ; 3, âme ».

D'une façon générale, les triades sont innombrables et la notion de triple est « universelle et constitutive du monde celte ».

TRISTAN. Cornouaille, Armorique.

Il est devenu le Drystan gallois, le Drostan picte ou Drustans et correspond au Diarmaid irlandais.

Tristan de Loonois, fils de Riwallawn armoricain, Tristan de Léon, fils de Tallwch gallois, orphelin, neveu du roi Marc'h de Cornouaille qui l'élève ; son origine est peut-être irlandaise mais le mythe connu vient de Cornouaille.

Tristan est le fils de la sœur de Marc'h, Bleunwenn, et du roi de Léon, Rivalen ; orphelin très tôt, il est recueilli par son oncle Marc'h qui lui prodigue « une éducation digne de sa naissance » : il devient joueur de harpe virtuose, bon guerrier et initié, un des trois maîtres « ès mécanique » de l'île de Bretagne ; c'est aussi un des trois têtus qu'on ne peut jamais faire changer de résolution ; son épée porte un nom : Arvwl, la Puissante. Tristan remplace le Por-

cher de son oncle ; pour l'éprouver, Marc'h, Arthur, Kai et Bedwyr essaient de lui voler les porcs dont il a la garde ; aucun n'y parvient, c'est pourquoi Tristan est un des trois grands porchers de l'île de Bretagne.

Afin d'obtenir Yseult, il doit tuer le Dragon qui dévaste l'Irlande ; en Cornouaille, il fend la tête du géant, le Morholt, qui vient exiger le tribut dû à la reine d'Irlande : trois cents jeunes hommes et trois cents jeunes femmes dont sont frère se nourrit ; mais au cours de ce combat, il reçoit un coup inguérissable.

Il part en mer dans un coracle jusqu'en Irlande où il est guéri par la reine et sa fille Yseult-la-Blonde, qui devient amoureuse en le soignant ; Yseult découvre que c'est Tristan qui a tué son oncle, le Morholt, et songe à le tuer ; l'amour étant plus fort, elle y renonce.

Tristan retourne en Kornwall chez Marc'h qui n'est pas marié et souhaite lui laisser son trône ; les barons s'y opposent et somment Marc'h de prendre femme. Un oiseau dépose un cheveu d'or sur sa fenêtre ; Marc'h décide d'épouser la propriétaire de ce cheveu merveilleux ; Tristan sait déjà qu'il appartient à Yseult-la-Blonde ; c'est lui qui est chargé d'aller la quérir pour le compte de Marc'h ; entre-temps, il tue un serpent monstrueux qui ravage le pays, et pour la seconde fois, Yseult le guérit de ses terribles blessures.

Ils repartent tous les deux en bateau pour le Kornwall et font l'amour, ce qui, dans la saga primitive, lui est nécessaire une fois par mois afin qu'il ne meure pas, car Tristan représente la Lune éclairée cycliquement par le Soleil Yseult, ce qui semble indiquer une référence à l'année soli-lunaire.

Puis, à leur arrivée, Marc'h épouse Yseult-la-Blonde ; Tristan, lui, a épousé Yseult-aux-Blanches-Mains ; mais il continue à fréquenter Yseult-la-Blonde et ils finissent par s'enfuir en forêt de Kelyddon poursuivis par Marc'h aidé d'Arthur ; Tristan est quasiment invulnérable car « qui le tue meurt aussi et quiconque lui tire du sang meurt et quiconque à qui il tire du sang meurt » ; ils s'échappent donc.

Gwalchmai — éternel médiateur — réussit à apaiser Tristan ; Arthur décide qu'Yseult vivra tour à tour avec Tristan

et avec Marc'h et leur propose un choix : Marc'h choisit de vivre avec Yseult pendant que les arbres sont sans feuilles, car les nuits sont les plus longues ; mais Yseult, triomphante, déclare que trois arbres, l'if, le houx et le lierre, ont des feuilles toute leur vie et qu'elle restera donc éternellement à Tristan.

TROG. Irlande.
Son nom signifie « parturition » ; il est un des échansons des Tuatha De Danann.

TRYFFIN. Galles.
Père de Drutwas, il réside à la cour d'Arthur ; il est un des trois hommes « à la parole d'or » de l'île de Bretagne.

TUAN. Irlande.
Tuan mac Cairill, dernier et unique survivant du peuple de Partholon, il est l'homme et le druide primordial qui transmet la Connaissance grâce à ses métamorphoses successives ; sa dernière métamorphose lui fait prendre forme de saumon sous laquelle il est mangé par un roi et une reine, de qui il renaîtra une fois encore.
Fils de Sdarn, fils de Sera, fils du frère du père de Partholon, il vit sous des apparences qui lui permettent de révéler en permanence l'histoire de l'Irlande aux générations qui passent.
Sous Partholon, il vit cent ans sous la forme d'un homme, trois cents ans sous Nemed sous celle d'un cerf ou d'un bœuf sauvage, deux cents ans sous Senion sous celle d'un sanglier ou d'un bouc sauvage, trois cents autres années sous Beothach sous forme d'oiseau, vautour, aigle de mer, faucon, enfin, sous le règne des fils de Mile, cent ans sous forme de saumon.
Un pêcheur le prend dans son filet, le porte à la reine Cairill, femme de Muiredach Muinderg ; ils le mangent et Tuan renaît de Cairill sous sa forme humaine ; on le nomme alors Fintan Fineslach ou Tuân mac Cairill.

TUATHA DE DANANN. Irlande.

Peuple mythique des anciens dieux, déesses et héros, créateurs du druidisme, de la magie ; ils se nomment eux-mêmes les Gens de la Déesse Dana.

Savants, artistes, magiciens, druides, ils deviennent, après leur défaite de Tailtiu par les Gaëls, les habitants du Monde Souterrain où ils peuplent les Sidhs.

Ils ont trois dieux primordiaux :

— Lug, dieu suprême, le Dagda, dieu-druide, Ogme, dieu-champion.

Lug transcende les trois fonctions sociales et cosmiques « duméliziennes » des deux autres qui représentent deux forces opposées et complémentaires. Voici quelques personnages du peuple de Dana :

1. Lug Samildanach, le Multiple Artisan, transcendant les trois fonctions ;
2. Première fonction, sacerdotale : le Dagda — le Dieu Bon — dieu de paix, de renaissance, de connaissance, des éléments ;
3. Deuxième fonction, guerrière : Ogme, guerrier et magicien, dieu de l'écriture sacrée et du verbe, de l'éloquence ;
   Nuada, mutilé puis réhabilité par sa prothèse du bras, équilibrateur du monde par la fécondité et la justice ;
4. Troisième fonction, productrice : Goibniu, le Forgeron, Credne, le Bronzier, Luchta, le Charpentier ;
5. Participent des trois fonctions : Diancecht le Médecin, Oengus, le Mac Oc, jeunesse et avenir ;
6. La Déesse-Mère, protéiforme, omniprésente : mère, épouse, amante, sorcière, sœur, fille, initiatrice de tous les dieux et héros :
   — Brigitt, déesse des poètes, forgerons, médecins ;
   — Dana, mère du Peuple mythique ;
   — Etain, mère de tous les dieux ;
   — Boand, personnification des rivières ;
   — etc.

L'immortalité de tous ces dieux est assurée par leur nourriture magique — les cochons de Mananann — puisée sans fin dans le Chaudron d'Abondance.

Les Tuatha De Danann, initiateurs d'une nouvelle culture, sont arrivés en Irlande le jour de Beltaine avec leurs quatre talismans fondamentaux rapportés des îles du Nord du Monde :
— la Pierre de Fail,
— la Lance de Lug,
— l'Épée de Nuada,
— le Chaudron de Dagda.

TUATHA TECHTMAR. Irlande.
Chef du Peuple qui vient de l'Océan, roi fondateur du royaume de Meath.

TUIRENN. Irlande.
Père des trois dieux primordiaux Brian, Iuchar, Iucharba, ennemis de Lug ; fils du dieu Ogma.
Les fils de Tuirenn sont en lutte avec les fils de Diancecht et tuent traîtreusement Cian ; son fils Lug leur demande, à Tara, le prix du sang ; ils doivent donc rapporter successivement :
— les trois Pommes du Jardin des Hespérides ;
— la peau de Porc du roi de Grèce qui peut guérir toutes les maladies ;
— la Lance « Luinn » du roi de Perse qu'il faut plonger dans une cuve d'eau pour ne pas être embrasé par son ardeur ;
— le Char merveilleux du roi Siogar, plus rapide que le vent et le feu ;
— les sept Porcs merveilleux qu'on peut tuer chaque soir, qui renaissent au matin et qui constituent une nourriture d'immortalité ;
— la Chienne Fail Inis (île de Fail) qui peut faire reculer toute bête fauve et qui appartient au roi de Norvège ;
— la Broche des femmes de l'île de Caer ;
— trois cris qui doivent être poussés sur la colline de Miohainn, au pays des Fomoré ; or, Miohainn et ses fils sont tenus par un geis d'interdiction de ne laisser pousser aucun cri sur cette colline.

Grâce à leurs pouvoirs magiques, ils réussissent, mais Lug, par sa plus grande magie, leur fait oublier les deux derniers

objets ; ils repartent donc dans l'île de Miohainn qui est tué ainsi que ses fils ; mais les fils de Tuirenn sont blessés ; ils se couchent, affaiblis, dans leur bateau, et meurent, après que Lug leur eut refusé sa grâce.

TWRCH TRWYTH. Galles.

Ce fabuleux sanglier blanc qui échappe sans fin au roi Arthur est en réalité une laie monstrueuse, appelée aussi Henwen — la Vieille-Blanche — ou le Blanc-Porc en Armorique.

Elle représente le pouvoir spirituel qui n'est pas pour Arthur et après lequel il court sans fin ; poursuite fantastique qui remonte à la nuit des temps ; Twrch, insaisissable, dévaste l'Irlande, passe et repasse la mer d'Iwerddon en Kymru (d'Irlande en Galles) en une série de bonds fantastiques, entraînant sans cesse Arthur et ses compagnons à sa suite ; aux abois, cernée de toutes parts, elle disparaît encore et encore ; Arthur tue un à un ses sept pourceaux, lui-même perdant de nombreux compagnons.

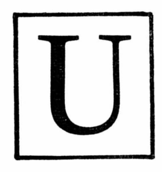
Mais Arthur ne ralentit pas sa chevauchée fabuleuse malgré les morts violentes, les épidémies, les ravages de cultures, afin de lui subtiliser les trois objets magiques qu'elle porte entre ses oreilles et sans lesquels elle redevient inoffensive : le Peigne, le Rasoir et les Ciseaux. Après maints épisodes tragiques, il y réussit, mais Twrch elle-même s'échappe encore une fois d'un énorme bond en se jetant dans la mer.

On peut noter le nom de deux de ses compagnons de horde : une femelle appelée Joyeux Verrat et un jeune mâle appelé Truie...

De nos jours (ou de nos nuits), on peut toujours entendre passer une chevauchée fantastique, la chasse-galleri, la mesnie-hellequin, la chasse-arthur.

TYOLET. Armorique.

Version armoricaine de Peredur.



UAITHNE. Irlande.

Harpe du Dagda, son nom évoque à la fois harmonie, bois, pilier, travail, union ; c'est aussi le nom du harpiste principal du Dagda.

UATACH. Irlande.

Uatach-la-Très-Terrible, fille de Scatach l'Écossaise ; elle a les doigts blancs et les sourcils noirs ; Cuchulainn reste un an auprès d'elle.

UATH MAC IMMOMAINN. Irlande.

Uath le Terrible, fils de la Grande Crainte, géant doué de pouvoirs magiques ; lors du festin de Bricriu, il est chargé d'attribuer le morceau du héros à l'un des trois rivaux : Loegaire, Conall et Cuchulainn. Seul Cuchulainn accepte l'épreuve qui consiste à couper la tête de Uath puis de subir le même sort ; mais, au dernier moment, Uath retient la hache et Cuchulainn est déclaré vainqueur.

UCUETIS. Gaule.

Divinité féminine ou... patron des métallurgistes et compagnon de Bergusia.

ULATES. Irlande.

Peuple habitant l'Ulster, représentant les principaux protagonistes de nombreux récits mythologiques irlandais.
Il compte une multitude de héros dont Cuchulainn, Cusgraid-le-Bègue, Sencha-le-Pacificateur, Loegaire-l'Invincible, Amorgen-le-Poète, Celtchair fils d'Uthechar, Conall Cernach et bien d'autres.

UNWCH. Galles.
Père de Dunawd, ennemi d'Uryen, terrible guerrier, en particulier au cours de la bataille d'Aber Lleu contre celui-ci.

URNIA. Gaule.
Divinité de source.

UROICA. Gaule, Suisse romande.
Déesse gauloise de la bruyère, associée aux montagnes et aux abeilles.

URYEN. Galles.
Fils de Kynvarch et père d'Owein, Morgane devient pour un temps sa femme ; Uryen Rheged, roi des Bretons du Nord, Uryen-au-poignet-ardent ; il se bat contre les Saxons, les Gaëls, les Pictes et les Bretons du Sud. Il a vingt-quatre fils dont Elffin, Pasgen, Owein, Elgna-l'Ancien ; au cours de la bataille d'Aber Lleu contre Unwch, seuls survivent Pwyll, Owein et Llywarch ; Uryen lui-même est tué et Llywarch emporte sa tête.

UTHER PENDRAGON. Galles.
Roi de Logres, père d'Arthur, de Morgane et d'Ana ; à l'origine, il y aurait eu deux jumeaux, l'un se nommant Uther, l'autre Pendragon ; mais Arthur était aussi dénommé « mab utr » — fils horrible —, d'où une possible interférence.
Merlin était déjà conseiller d'Uther avant d'être celui d'Arthur ; il arrange sa rencontre avec Ygerne, femme devenue veuve du duc Marc'h de Cornouaille ; en échange, Merlin lui demande son fils qu'il ne connaîtra pas ; il deviendra Arthur, souverain de toutes les Bretagnes.

UXOVINOS. Gaule.
Divinité de montagne.



VALETUDO. Gaule.
Déesse de santé dans la Gaule méridionale.

VENT DRUIDIQUE.
Souffle de l'esprit, pouvoir de transformer les êtres et les choses.

VER.
Comme le Serpent, il est l'esprit qui féconde la matière ; certaines fécondations magiques ont lieu par son intermédiaire lorsque la femme l'avale.

VERGOBRET.
Vers l'an zéro, alors que les royautés sont abolies, c'est le magistrat suprême de la nation.

VERT.
Teinture obtenue à l'aide de l'aune ; couleur associée aux vêtements des fées.

VIEILLES.
En Irlande, elles se nomment les Cailleacha et sont redoutables ; en Écosse, ce sont des divinités à la fois maternelles et guerrières ; en Galles, on les appelle les Mamau — les Mères.

VINTUR. Gaule.
Divinité du mont Ventoux.

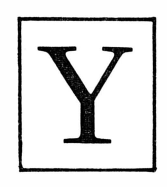
VIVIANE. Armorique.
Druidesse, fée, disciple de Merlin, elle est la fille du « Seigneur-de-la-forêt » et d'une fée.

Avec Merlin, elle forme un couple divin qui agit sur la Nature et les être humains ; elle représente la Souveraineté de conception celtique, celle qui dynamise les choses que Merlin le Démiurge a conçues ; Viviane est plus particulièrement liée à l'Eau, c'est elle la Dame du Lac, et à la Forêt-à-l'Arbre, fille du Seigneur de la Forêt, deux lieux privilégiés d'où sourd toute vie.
En tant que représentante notoire de la Souveraineté, elle possède de nombreux amants qu'elle initie, et l'on dit d'eux que « dans la forêt de Brocéliande ils goûtent toutes les joies et tous les plaisirs » ; Lancelot « du Lac » en est le plus éminent.
La légende tardive prétend que Viviane retient Merlin dans leur château d'air ; elle illustre en fait « le retour symbiotique de Merlin à la Nature, à la Déesse-mère que représente Viviane et confirme leur vocation cosmique et ordonnatrice ».

VORTIGEN. Galles.
Le Grand Chef, roi du pays des Kymry ; son successeur est Uther Pendragon, père d'Arthur.

VOSEGOS. Gaule.
Dieu-chasseur armé d'un arc et divinité éponyme des Vosges.

VOUIVRE.
Symbolise le cinquième « élément » primordial qui englobe les quatre autres : c'est l'éther, femme-serpent ou oiseau qui vient s'abreuver aux fontaines. Elle possède une escarboucle ou une pierre magique qu'elle dépose à côté d'elle lorsqu'elle boit et dont on peut s'emparer si l'on court assez vite.



YANN. Armorique.

Ses futurs parents ne peuvent avoir d'enfant : le père consulte le sorcier qui lui fait manger une pomme blanche et de cette pomme naît un enfant ; il part le jour de ses quinze ans sur un cheval ; en réalité, il est le fils du sorcier et le cheval est le sorcier lui-même ; il devient garçon d'écurie, trouve une « perruque rayonnante », celle du roi Fortunatus, et arme trois navires pour aller conquérir la fille du roi ; pour mener à bien cette quête, il se transforme successivement en lion, en bœuf, en crin, fourmi, millet, oie, avoine, plume ; ce parcours initiatique se poursuit avec le roi des Poissons et il finit par sortir transfiguré d'un bûcher sur lequel c'est le roi des Poissons qui brûle.

Yann épouse enfin la fille du roi Fortunatus et devient le nouveau souverain.

YANNIG. Armorique.

Héros civilisateur, destructeur de monstres ; au cours de ses aventures, la déesse-mère apparaît sous ses trois aspects essentiels :

— mère qui le nourrit de son lait : il la tète deux fois par an ;
— sorcière, ancêtre des Korrigans souterrains ;
— princesse qu'il délivre et épouse.

YDER. Galles.

Compagnon d'Arthur dans la Saga primitive ; frère de Gwynn, doué d'une force surhumaine, on le surnomme le tueur d'ours ; il insulte Guenièvre et pour cet affront est blessé par Gereint.

YEUN ELLEZ. Armorique.
Au cœur des monts d'Arrée, c'est l'entrée du Monde Souterrain, l'ombilic armoricain.

YEUNIG. Cornouaille, Armorique.
Coiffeur du roi Marc'h, il possède des ciseaux magiques grâce auxquels les cheveux ne repoussent pas.
Il est chargé de couper la crinière dont Marc'h a été affublée ; ce secret qu'il doit garder est trop fort pour lui : un jour, il se rend seul sur la grève et crie : « Le roi Marc'h a les oreilles de son cheval Morvarc'h ! » ; mais les roseaux l'ont entendu ; ces roseaux, utilisés comme biniou, clament le secret au lieu de jouer.

YGERNE. Galles.
Mère du roi Arthur et de Morgane.

YGHARAT LLAW EURAWC. Galles.
Ygharat-à-la-Main-d'Or dont Peredur devient amoureux à la cour d'Arthur : c'est son idéal féminin ; devant son mépris, Peredur déclare qu'il ne parlera plus avant qu'Ygharat ne l'aime et devient le Valet Muet ; un jour, sans le reconnaître, elle lui déclare son amour et il est ainsi délivré de son serment.

YNYWL. Galles.
Le Brouillard, père d'Enid ; fondateur de Kaerdyff mais dépossédé par le fils de son frère.

YS/IS. Armorique, Galles.
Voir Dahud, Gradlon.

YSEULT. Cornouaille, Armorique, Irlande.
Yseult la Blonde. Fille de la reine d'Irlande, elle guérit Tristan blessé par le Morholt ; elle devient amoureuse puis découvre que c'est lui qui a tué son oncle le Morholt ; elle pense à le venger, mais son amour est plus fort.
Un oiseau a déposé un cheveu d'Yseult sur la fenêtre du roi Marc'h qui déclare vouloir épouser la « femme au

cheveu d'or » ; l'oiseau serait Yseult elle-même, magicienne ; elle guérit une seconde fois Tristan après son combat contre le Serpent ; puis ils partent tous deux en bateau et deviennent amants ; puis Yseult, ramenée par Tristan pour le compte de son oncle Marc'h, l'épouse, tandis que Tristan épouse Yseult-aux-Mains-Blanches ; mais bientôt Tristan et Yseult s'enfuient en forêt de Kelyddon poursuivis par Marc'h et Arthur.
Ils sont rattrapés et Arthur prononce le jugement : Yseult doit vivre tour à tour avec Marc'h et Tristan ; Marc'h choisit la période où les arbres n'ont pas de feuilles car les nuits sont les plus longues ; mais Yseult déclare que le houx, l'if et le lierre ont des feuilles toute l'année et qu'elle vivra donc avec Tristan pour l'éternité.
Yseult est une représentation de la déesse dispensatrice, liée au cycle annuel.

YSEULT-AUX-MAINS-BLANCHES. Cornouaille, Armorique.
Épouse temporaire de Tristan, sans doute un « dédoublement, une apparence » d'Yseult la Blonde.

YSKITHYRWYNN. Galles.
Roi des Sangliers, sa défense doit servir de rasoir à Yspaddaden Penkawr.

YSPADDADEN PENKAWR. Galles.
Yspaddaden-Grosse-Tête ou Tête de Géant, père d'Olwen et qui doit mourir quand elle se mariera.
Yspaddaden est un géant monstrueux : il a tué les vingt-trois fils de son frère Kystennin qu'il a réduits en esclavage ; deux fourches soutiennent ses paupières.
Il refuse Olwen à Kulhwch, essaie de le tuer ainsi que ses compagnons, mais ils réussissent à le blesser par trois fois ; la troisième fois, Kulhwch crève son œil unique.
Yspaddaden impose à Kulhwch une série d'épreuves toutes plus irréalisables les unes que les autres :
— défricher la colline d'en face, mais pour ce faire il est nécessaire de faire appel à Amaethon, à Govannon, aux deux bœufs de Gwanwyn, au bœuf Brych ; il faut

employer du lin spécial, du miel rare, s'emparer d'un vase précieux, du panier de Gwyddneu, d'une corne à boire merveilleuse, de la harpe de Teirtu qui joue toute seule, du chaudron de Diwrnach-le-Gaël et des oiseaux de Rhiannon ;

— de plus, il faudra raser Yspaddaden avec la défense d'Yskithyrwynn Penbeidd, le roi des Sangliers, qu'on ne peut arracher qu'avec l'aide du fils du roi d'Iwerddon et de Kaw de Prydyn ; le rasage doit être pratiqué avec le sang de la magicienne Gorddu-la-Très-Noire, conservé au chaud dans les bouteilles de Gwiddolwyn Gorr ;

— puis il devra peigner Yspaddaden avec le peigne, le rasoir et les ciseaux qui se trouvent entre les oreilles du Sanglier magique que poursuit sans fin Arthur : Twrch Trwyth, et cette chasse ne peut se faire qu'en présence de Mabon qui, prisonnier, a disparu avec Gwynn qui est parti dans l'Autre Monde, et que si Twrch est tué par Arthur qui ne peut l'atteindre, et ceci avec l'épée de Gwrnach Gawr qui ne la prête jamais.

Au bout du compte, Twrch s'échappe, mais Yspaddaden est tué par Kulhwch qu'Olwen prend comme époux afin que la prophétie se réalise.

BIBLIOGRAPHIE

AMBELAIN Robert
Les traditions celtiques. Dangles. 1977. *Au pied des menhirs.* Paris. Niclaus. 1945.

ANDERSON J.
Scotland in Pagan Times. 1883-1886.

ANWIL Edward
Celtic Religions in pre-Christian Times. London. 1906.

AUDIN Amable
Les fêtes solaires. Essai sur la religion primitive. Paris. P.U.F. 1945.

BAYET Albert
La morale des Gaulois. 1930.

BENOIT Fernand
L'Ogmios de Lucien, la « Tête Coupée » et le Cycle mythologique irlandais et gallois, Ogam, 5, septembre 1953, p. 33-42.
Mars et Mercure. Nouvelles recherches sur l'interprétation gauloise des divinités romaines. Aix-en-Provence. 1959.
Les mythes de l'outre-tombe. Le cavalier à l'anguipède. Epona. Bruxelles. 1950.
Art et dieux de la Gaule. Paris, Grenoble. Arthaud. 1969.

BENVENISTE E.
Le vocabulaire des institutions indo-européennes. Paris. 1969. Minuit.
Les Indo-Européens et le peuplement de l'Europe. Paris. 1939.

BERTRAND Alexandre
La religion des Gaulois. Paris. Leroux. 1897.

BEUGNOT A.
Histoire de la destruction du paganisme en Occident. Paris. 1935.
BLANCHET Adrien
Traité des monnaies gauloises. E. Leroux. 1905.
BLAZQUEZ J. M.
Diccionario de las religiones preromanas de Hispania. Madrid. 1975.
BOSCH-GIMPERA P.
Etnología de la Peninsula iberica. Barcelona. Alpha.
Les Indo-Européens. Mexico. 1960. Paris. Payot. 1980.
BOUCHET René
Aujourd'hui les Druides. Lyon. Horus. 1978.
de BREFFNY Bryan
Le monde irlandais. Paris. A. Michel. 1978.
BREKILIEN Yann
La Bretagne d'hier et d'aujourd'hui. J.-P. Delarge. 1978.
La Mythologie celtique. Paris. Picollec. 1981.
BRIANT Théophile
Le Testament de Merlin. Nantes. A. Bellanger. 1975.

CAMPBELL J. F.
Popular Tales of Highlands. Edimbourg. 1870.
CAVAIGNAC E.
Histoire du monde. Paris.
CAZENEUVE Jean
Les Mythologies à travers le monde. Paris. Hachette. 1966.
CÉSAR Julius Caius
Guerre des Gaules.
CHADWICK Nora
Celtic Britain. London. 1963.
CHADWICK Nora
DILLON Myles
GUYONVARC'H
Les royaumes celtiques. London. 1967. Paris. Fayard. 1974.
CHEVALIER Jean
GHEERBRANT Alain
Dictionnaire des symboles. Paris. R. Laffont et Jupiter. 1982.
CLEMEN Carl
Die Kelten. Religionsgeschichte Europas. 1926.

COARER-KALONDAN Edmond
Le Druidisme. Éd. et pub. Premières. 1971.
— *Le testament des Druides.* Neved. 1970.
COURSELLE-SENEUIL
Les dieux gaulois d'après les monuments. 1910.
CUNLIFFE Barry
L'univers des Celtes. Paris. Fanal. 1981.
Collectif
Dictionnaire des mythologies. Paris. Flammarion. 1981.
CURTIS E.
A History of Ireland. 1950.
CZARNOWSKI
Le culte des héros. 1919.

DAILLEZ Laurent
CHAPDELEINE
A. JOUBERT
La Bretagne celtique. Marabout. 1974.
DAVIES E.
Mythology and Rites of the Druids. 1809.
DÉCHELETTE J.
Manuel d'archéologie. Paris. 1924. 1927.
DEONNA W.
Les victimes d'Esus. Ogam X.
DILLON Myles
Early Irish Society. 1954.
DILLON Myles
CHADWICK Nora
GUYONVARC'H
Les royaumes celtiques. London. 1967. Paris. Fayard. 1974.
DOTTENVILLE Henri
La mythologie française. Payot. 1948.
Dits et récits de la Mythologie française. Payot. 1950.
DOTTIN Georges
La religion des Celtes. 1904. 1907. 1915.
Manuel pour servir à l'étude de l'antiquité celtique. Vannes. 1906.
Les littératures celtiques. Paris. 1924.
La langue gauloise. 1920.

L'Épopée irlandaise. Paris. 1926. Les Presses d'Aujourd'hui. 1980.
Les anciens peuples de l'Europe. Paris. 1916.
DUMEZIL Georges
Mythes et dieux des Germains. 1939.
Mithra, Varuna. 1940.
Mythe et épopée. Paris. Gallimard. 1968.
Les mythes romains. 1942. 1943. 1947.
Loki. 1948.
Les dieux des Indo-Européens. Paris. P.U.F. 1952.
L'idéologie tripartite des Indo-Européens. Bruxelles. 1958.
Le troisième souverain. Paris. Maisonneuve. 1949.
Jupiter. Mars. Quirinus. 1941. 1944. 1945. 1948. Paris.
DUVAL Paul-Marie
La vie quotidienne en Gaule. Paris. 1953.
Les Dieux de la Gaule. P.U.F. 1957. Payot. 1976.
Les Celtes. Gallimard. 1977.
Teutatés, Esus, Taranis. Études celtiques, 8, 1958. p. 41-58.

ELIADE Mircea
Aspect du Mythe. N.R.F. 1963.
Traité d'Histoire des Religions. Payot. 1949. 1964.
Le Chamanisme. Payot. 1951.
ESPERANDIEU
Recueil général des bas-reliefs, statues et bustes de la Gaule romaine. Imprimerie Nationale. 1907. 1938.
EYDOUX H.-P.
La France antique. Paris. Plon. 1962.

FALC'HUN François
Les noms de lieux celtiques. Rennes. Armoricaines. 1966.
FILIP J.
Keltove Vestredni Europe. Prague. 1956.
FOX C.
A survey of Early Celtic Art in Britain. Cardiff. 1958.
FRAZER J.-G.
Le Rameau d'or. 1923.

GAIDOZ Henri
Esquisse de la religion des Gaulois. 1879.

GRAVES Robert
The White Godness. London. Faber. 1948.
GREGORY A.
Gods and fighting men. 1910.
GRENIER Albert
Les Gaulois. Paris. Payot. 1945. 1970.
La Gaule celtique. Didier, 1945.
Manuel d'archéologie gallo-romaine.
GUIRAUD F.
Mythologie celtique. 1935.
GUYONVARC'H Christian-J.
Textes mythologiques irlandais. Rennes. Ogam. Celticum. Ogam, 10, juillet-octobre 1958, p. 285-310.
GUYONVARC'H Chr.-J.
LE ROUX Françoise
Les Druides. Ogam, Celticum. 1961. 1978.
GUYONVARC'H
CHADWICK Nora
DILLON Myles
Les royaumes celtiques. London. 1967. Paris. Fayard. 1974.

HAMEL A.-L. Van
Aspects of Celtic Mythology. 1934.
Mythe en histoire in het oude Ireland. 1942.
HARMAND Jacques
Les Celtes au second âge de fer. Paris. Nathan. 1970.
HATT Jean-Jacques
Sculptures gauloises. Temps. 1966.
La tombe gallo-romaine. Paris. P.U.F. 1951.
Celtes et Gallo-romaines. Nagel. 1970.
HAUDRY Jean
Les Indo-Européens. Paris. Q.S.J. ? 1981.
HENDERSON G.
Survival in Belief among the Celts. 1911.
HENRY Françoise
L'Art irlandais. Zodiaque. 1963. 1964.
HERM Gerhard
Die Kelten. Düsseldorf. Vienne. 1975.
HERODIEN
Histoire de l'Empire après Marc Aurèle.

HOLDER
Altceltischer Sprachschatz. 1896. 1913.
HUBERT Henri
Divinités gauloises. Mâcon. 1925.
Les Celtes et l'expansion celtique jusqu'à l'époque de la Tène. Paris. Albin Michel. 1932. 1950.
Les Celtes depuis l'époque de la Tène et la civilisation celtique. Paris. Albin Michel. 1932. 1950.
HULL E.
Pagan ireland. 1904.

JACOBSTHAL P.
Early Celtic Art. Oxford. 1944. 1969.
JAMES
Le culte de la déesse-mère dans l'histoire des religions.
JONES T. Gywnn
Welsh Folk-lore and folk-custom. 1930.
JUBAINVILLE d'Arbois de
Le Cycle mythologique irlandais et la mythologie celtique. 1883.
Éléments de grammaire celtique. 1903.
Cours de littérature celtique. Paris. 1883. 1884. 1902.
Les Druides et les dieux celtiques à formes d'animaux. Paris. 1906.
Les Druides. Paris. Champion. 1906.
Les Celtes. Paris. Fontemoing. 1904.
JULLIAN Camille
Histoire de la Gaule. Paris. Hachette. 1907/1927.
Recherches sur la religion gauloise. Bordeaux. 1903.
JUNG
Introduction à l'essence de la mythologie. 1953.

KALEDVOUCH (Yves Berthou)
Sous le chêne des druides. Paris. Heugel. 1931.
KEATING Geoffrey.
Histoire de l'Irlande.
KIRFEL W.
Der dreiköpfige Gott. 1948.
KRAPPE A. Haggarty
Balor with the Evil Eye. 1927.

KRUTA Venceslas
SZABO Miklos
Les Celtes. P.U.F. 1978.

LAMBRECHTS Pierre
L'exaltation de la tête dans la pensée et l'art des Celtes. Bruges. De Tempel. 1954.
Contribution à l'étude des divinités celtiques. Bruges. 1942.
Epona et les Matres. Antiquité classique. 1950.

LANCE Pierre
A la découverte du celtisme. Paris. La Septième Aurore. 1968.
Mythologie celtique (1 et 2) Paris. La Septième Aurore. 1974.
Le Dieu gaulois tricéphale. Paris. La Septième Aurore.

LANTIER F.
La religion celtique. Paris. 1948.

LATOUCHE R.
Gaulois et Francs. Paris. Arthaud. 1965.

LATOUR Henri de
Atlas des monnaies gauloises. Paris. Plon-Nourrit. 1892.

LA VILLEMARQUE
Barzaz Breiz. 1867.

LE BRAZ Anatole
La légende de la mort chez les Bretons armoricains. 1893.

LE FLOCQ J.
Études de mythologie celtique. Orléans. 1869.

LEHMANN Andrée
Le rôle de la femme dans l'histoire de la Gaule. 1944.

LENGYEL Lancelot
L'art gaulois dans les médailles. Corvina. 1954.
Le Secret des Celtes. R. Morel. 1969.

LE ROUX E.
Le dieu-roi Nodons/Nuada. Celticum IV.

LE ROUX Françoise
Cernunnos. Essai d'explication mythologique. Ogam, 25-26 février 1953, p. 324-329.
Introduction à une étude d'Apollon gaulois. Ogam. 1959.
Introduction générale à l'étude de la tradition celtique. Rennes. Celticum. 1967.

LE ROUX Françoise
GUYONVARC'H
Les Druides. Ogam, Celticum. 1961. 1978. P.U.F. 1961.
Notes d'Histoire des Religions.
Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus. Ogam.
Le dieu-druide et le druide divin. Ogam XII.
Le Rêve d'Oengus. Ogam XVIII.
La Divination. Paris. 1968.
La civilisation celtique. Ogam. 1979.
Le Dieu celtique aux liens. Ogam XII. 1960.
LE SCOUEZEC H.-L.-G.
La médecine en Gaule. Paris. 1967.
LETURMY Michel
Dieux, Héros et Mythes. Paris. Club Français du Livre. 1958.
LOT Ferdinand
La Gaule. Paris. 1947.
LOTH Joseph
Les Mabinogions. 1889. Paris. 1913. L'Arbre Double. 1979.
Le dieu Lug, la Terre-mère et les Lugoves, Revue archéologique, II, 1914, p. 205-230.
LUCAIN
Pharsale.
Guerre civile.
LUCIEN
Propos : Héraclès.

MAC BAIN A.
Celtic Mythology and religion. 1917.
MAC CANA P.
Celtic Mythology. London. 1970.
MAC CULLOCH J. A.
The religion of the ancients Celts. Edimbourg. 1911.
Celtic Mythology. 1918.
MAC NEILL E.
Celtic Ireland. 1921.
MAGNEN E.
THEVENOT E.
Epona, déesse gauloise. 1953.

MAINJONET Monique
Les animaux imaginaires des monnaies gauloises. Paris. Imprimerie Nationale. 1974.
MARKALE Jean
Les Celtes et la Civilisation celtique. Payot. 1969.
L'Épopée celtique d'Irlande. Paris. Payot. 1971.
L'Épopée celtique en Bretagne. Paris. Payot. 1971.
La Tradition celtique en Bretagne armoricaine. Paris. 1975.
La femme celte. Paris. Payot. 1972.
Le Roi Arthur. Paris. Payot. 1977.
MARTIN Dom.
La religion des Gaulois tirée des plus pures sources de l'Antiquité. 1727.
MARX Jean
Les littératures celtiques. P.U.F. 1959.
MAUDUIT J.-A.
L'épopée des Celtes. Paris. R. Laffont. 1973.
MEGAW J. V. S.
Art of European Iron Age. Bath. 1970.
MINUCIUS Félix
Octavius.
MORDREL Olier
Les Hommes-Dieux. Copernic. 1979.
MOREAU J.
Die Welt der Kelten. Stuttgart. 1958.
MURPHY G.
Saga and Myth in ancient Ireland. 1955.

NOTRON-TAYLOR Duncan
Les Celtes. Time Life. 1975.
NEWSTEAD H.
Bran the Blessed in Arthurian Romance. 1939.

O'RAHILLY Th. F.
Early Irish History and Mythology. Dublin. 1946.

PERNOUD Régine
Les Gaulois. Paris. Seuil. 1957.
PERRY W. J.
The Origin of Magic and Religion. 1923.

PIGOTT S.
British Prehistory. 1919.
The Druids. London. 1968.
PLINE
Histoire naturelle.
POMPONIUS MELA
Géographie des pays.
POWELL T. G. E.
Les Celtes. 1948. Paris. Arthaud. 1961.
PRAY BOBER Phylis
Cernunnos, origin and transformation of a celtic divinity, American Journal of Archaeology, 55, janvier 1951.
PRZYLUSKI J.
La grande déesse. Payot.

RACHET Guy.
La Gaule celtique des origines à 50 avant J.-C. dans « Histoire de France » - collectif dirigé par Robert Philippe. Paris. 1975.
RAFTERY Joseph
Prehistoric Ireland. 1951.
The Celts. Cork. 1964.
REINACH Salomon
Cultes, mythes et religions. 1905. 1912. Paris.
Epona. 1895.
Catalogue illustré des antiquités nationales au château de Saint-Germain-en-Laye. Paris. E. Leroux. 1917. 1921. 1926.
RENARDET Étienne
Vie et croyances des Gaulois avant la conquête romaine. Picard. 1975.
RENEL Charles
Les religions de la Gaule avant le christianisme. Paris. 1906.
REYNAUD J.
L'Esprit de la Gaule. Paris. La Septième Aurore. 1968.
RHYS J.
Celtic Folklore. 1901.
RIBARD Jacques
Le Conte du Graal. Hatier.

RIVIÈRE Jean-Claude
Georges Dumézil à la découverte des Indo-Européens. Paris. Copernic. 1979.
RIVOALLAND
Présence des Celtes. Paris. Nouvelle Librairie Celtique. 1957.
ROLLESTON T. W.
Myths and Legends of the Celtic Race. 1911.
ROSCHER
Lexicon der Mythologie. Leipzig. 1884.
ROSS Anne
Pagan Celtic Britain. London. 1967.
ROUBAUD Jacques
Le Roi Arthur. Paris. Hachette. 1983.
ROZEN-PRZEWORSKA J.
Religie Celtow. Varsovie. 1971.

SAVORET André
Visage du druidisme. Paris. Dervy-Livres. 1977.
SCOTT R. D.
The thumb of knowledge. 1930.
SEBILLOT Paul
Gargantua dans les traditions populaires. Paris. Maisonneuve. 1883.
Le paganisme contemporain chez les peuples celtes. Paris. Latines. 1905.
Le folklore de France. Guilmoto. 1904. 1968. Maisonneuve. 1984.
SERBANESCO Gérard
Les Celtes et les Druides. Ruche Ouvrière. 1968.
SHARKEY John
Mystères celtes. Paris. Le Seuil. 1975.
SJOESTEDT Marie-Louise
Dieux et Héros des Celtes. P.U.F. 1940.
SKENE W. F.
Celtic Scotland. 1876. 1880.
SQUIRE Ch.
The Mythology of the British Isles. 1905.

STRABON
Géographie.
SZABO M.
Sur les traces des Celtes en Hongrie. Budapest. Corvina. 1971.

TACITE
Germanie.
TERTULLIEN
Apologétique.
THÉVENOT Émile
Les monuments et le culte d'Epona chez les Éduens, L'Antiquité classique, 18, 1949, p. 335-400.
Histoire des Gaulois. Paris. P.U.F. 1949. 1971.
Inventaire des monuments à Epona. Bordeaux. Delmas. 1953.
Sur les traces des Mars celtiques. Bruges. 1955.
Divinités et sanctuaires de la Gaule. Fayard. 1968.
Epona, déesse gauloise des chevaux, protectrice des cavaliers. Bordeaux. 1953.
TOUTAIN Jules
Les cultes païens dans l'Empire romain. Paris. 1907. 1920.

VAILLANT Cl.
Le culte des sources dans la Gaule antique. Paris. 1932.
VAN GENNEP Arnold
Le Folklore. Paris. 1908.
Le Manuel du Folklore français. 1943. 1953.
VARAGNAC André
FABRE Gabrielle
L'Art Gaulois. Zodiaque. 1956. 1964.
VARAGNAC André
La religion des Celtes. Bloud et Gay. 1968.
VENDRYES Joseph
Les religions des Celtes. Mana. 1948.
VESLY L. de
Les Fana ou petits temples dans la Gaule antique. 1932.
VLOBERG Maurice
Les fêtes en France. Grenoble. 1946.
VRIES Jan de
La religion des Celtes. 1948. Payot. 1963. 1977.

WINDISCH
Irische Texte
WITTE de
Les deux tricéphaliques gaulois. 1875.
WOOD-MARTIN
Pagan Ireland. 1895.

YOUNG Ella
Récits de mythologie celtique. Paris. Triades. 1962.

ZUMTHOR F.
Le Prophète Merlin. Lausanne. 1943.

DANS LA MÊME COLLECTION

Yann Brékilien, *La Mythologie celtique*
Le Druide
Robert Graves, *Les Mythes celtes*
L.H.R.R. Merlhyn, *Les Druides et la quête du Graal*
René Nelli, *Écritures cathares*
Myriam Philibert, *Carnac, les sites sacrés*
Le Grand Secret des pierres sacrées
Stonehenge et son secret

Achevé d'imprimer en juin 1996 sur presses CAMERON
par Bussière Camedan Imprimeries à Saint-Amand (Cher)
Le Rocher 28, rue Comte-Félix-Gastaldi
Monaco
Dépôt légal : août 1990. N° d'Éd. : CNE section
commerce et industrie Monaco 19023. N° d'imp. : 1/1384.
Imprimé en France